

LEVEL

JOC FULL!!

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Februarie 2004

ABONEAZA-TE!
LA JOCURI ORIGINALE
LA PREȚURI SPECIALE!



SHADOW MAN

REVIEW

Legacy of Kain Defiance

Kain și Raziel în duet

SpellForce

The Order of Dawn

Roleplaying Strategy

X² - The Threat

Simulatorul care
împânzește spațiul

ATingerea Perfecțiunii Grafice

IN IANUARIE-AU FOST VOLANE

ACUM: 10 RADEONE!

CONCURS!

Un Radeon 9200

îți face cu ochiul.

Te bagi?

DEUS EX INVISIBLE WAR

125.000 lei

SAMSUNG

FARA LIMITE SPATIU si CALITATE

Rezolutie: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 170x170
Contrast: 500:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: DVI si Analog
Pliere in multiple unghiuri
Montabil pe perete

SyncMaster 172 T

GARANTIE
3
ANI

DECK
Computers

DECK Computers Intl. S.A.
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania

SAMSUNG DIGITAL
everyone's invited

www.samsung.com



Upgrada-m-aș pe calculatoarele patriei

❑ Durerea noastră cea de toate zilele: jocurile alea noi, frumoase, strălucitoare, pline de ifose grafice. Din ce în ce mai des ne trezim că suntem obligați să ne întoarcem la alea vechi și bune... pentru că jocurile astea noi nu doar că nu te mai țin în fața monitorului mai mult de câteva ore (cele mai multe sunt în cel mai bun caz mediocre), dar mai au și tupeul să nu funcționeze cum trebuie fără nu știu ce plăci 3D cu suport DirectX 9 (plăci pe care nu le pupi fără să scoți de la naftalină cel puțin 150 EURO).

Întrebare: „Merită?” Dacă nume cu greutate în istoria jocurilor, cum este Totally Games, au reușit „performanța” de a coborî de la înălțimea unui X-Wing la nivelul unei ciudățenii gen Secret Weapons over Normandy (care mai și vine pe patru CD-uri!), începi să te întrebi ce sens are să tot pompezi bani într-o industrie căreia îi pasă din ce în ce mai puțin de noi,ăștia care mai căutăm și altceva în jocuri decât să facem scurtă la degete de la atâta butoneală. Pe de altă parte, mai apare și câte o surpriză care ne dă speranțe: JoWood, compania germană care nu prea a oferit lumii altceva decât rateuri, vine luna aceasta nu doar cu un joc de o calitate excepțională (care, nu vă mirați, se mișcă înfiorător de prost pe sisteme de 1500 EURO), ci și cu un titlu care sparge și tiparele, și gura lumii. SpellForce este primul R(ole)P(laying)S(trategy) care știe ce vrea (spre deosebire de Warcraft III, care doar a intuit noul trend). Prin urmare, nemții chiar pot să

facă și jocuri bune. Bine, bine, mai e cale lungă până când noul „gen” se va perfecționa, însă primul pas a fost făcut.

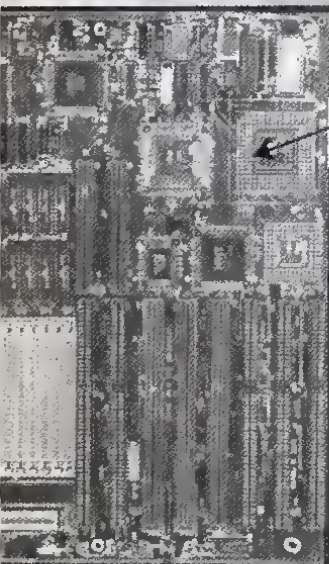
Și totuși... jocurile gen SpellForce, Deus Ex – Invisible War, X² – The Threat te obligă să îți faci upgrade într-una, la doar câteva luni. Plăci video care acum mai puțin de un an erau visul oricărui gamer înrăit (seria GeForce Ti 4, de exemplu) sunt acum aproape inutile. Faci ce faci și tot la medium



sau minimum detail ajungi. Nu-ți rămâne decât să strângi din nou bani și să-i pompezi în buzunarul marilor companii, care nu știu cum să ne mintă mai frumos cu blabla de marketing și cum să ne amețească mai tare cu sloganuri de genul „Placa video X e ideală pentru jocul cutare”. Cam așa s-a întâmplat cu Half-Life 2 și ATI. Acum doar câteva luni, pe site-ul ATI trona victorios o reclamă care punea pe același scaun noua generație de Radeoane și nefericitul FPS de la Valve. Acum banner-ul a dispărut, ca și febra așteptării acestui superjoc. Deus Ex – Invisible War reușește să ne demonstreze cu vârf și-ndesat (și cu

bug-urile de rigoare) cam ce înseamnă „noua generație de jocuri” în materie de grafică și de engine fizic. Șocul a trecut. Standardul a fost impus. Numai noi stăm și ne uităm cum zboară cu efecte vizuale devastatoare din toate părțile și ne întrebăm dacă fotorealism nu cumva înseamnă să te uiți la poze... După care ne îndreptăm privirea spre „rășnița” de pe birou, în care am băgat atâția bani, și, cu un dispreț amestecat cu lehamite și ciudă, îl stingem și mergem să ne uităm la televizor, că măcar pe ăla ni l-am cumpărat acum cinci ani și totuși filmele „merg” excelent și acum.

■ Mike



486 Processor Socket

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Unleash the power of Kain

Legacy of Kain: Defiance

DEUS EX
INVISIBLE WARDupă mine, potopul.
(DeusOrdine Mondial)

38

DEUS EX
INVISIBLE WAR

După mine, potopul. (Nota Ordine Mondial)

LEVEL FEBRUARIE 2004

CUPRINS

Editorial

Stin

3

CONSOLE

GTA

Max Payne

57

PREVIEW

The Fall - Last Days of Cain

14

Jude-Kaye

16

Black and White 2

16

HARDWARE

Editorial: News

54

Recy DVD-Player

58

Hercules Graphics Board 512 MB

54

Hercules PC Console

54

Cigarette 5540

54

Sony SE-3000C

54

Ligand Rumblepad Gamepad

54

Samsung LZ-25

54

AHP-1000 & Luma-10000 Camera

54

F&M BACK-UP v1.0

54

Car Monitor

67

Service (001-000)

67

LITERATURĂ

Mazda

71

Cronica muzicală din Helsinki

71

Film

71

The Last Samurai

72

Cinema & TV

72

Patch

73

www

73

Home Entertainment

73

CULTURĂ

Gustav de la Grèce

73

CLASIFICARE

CULTURĂ

Social & Art

82



Star Wars Battlefront

Producător Pandemic Studios Distribuitor Lucas Arts Data lansării toamna 2004

On-line www.starwarsbattlefront.com

Datorită succesului de care s-a bucurat seria Battlefield 1942, împreună cu toate add-on-urile și expansion pack-urile sale, mai multe firme producătoare de jocuri au în plan proiecte ale unor jocuri care se apropie de complexitatea acestuia, având aceeași idee de bază, dar și alte idei pentru a face diferența. Una dintre aceste firme este și Lucas Arts, cu jocul Star Wars Battlefront – un action game pentru multiplayer și o simplă campanie pentru single player, ce va fi lansat în această toamnă. Atât posesorii de console, cât și cei de PC vor putea participa la memorabilele bătălii din Star Wars. Vor exista 15 locații diferite, situate pe zece planete. Jucătorii vor putea alege unul dintre cele 20 de tipuri de soldați din patru facțiuni: Rebel Alliance, Imperial Army, Clone Army și Droid Army. Fiecare soldat va avea abilități speciale, precum și posibilitatea



de a folosi cuiburile de mitraliere și 15 vehicule de teren sau „înaripate”. Până la 16 posesori de PS2 sau Xbox și 32 de deținători de PC-uri vor putea participa la joc pe Internet, iar numărul se dublează dacă disputa va fi în LAN. În afară de campania de single player și de numeroasele moduri de multiplayer oferite de cei de la Lucas, jocul va mai conține și un tip inovator de campanie

pentru jocul în rețea, numit Conquest. La sfârșitul luptei, echipei câștigătoare i se va evalua succesul înregistrat și pierderile pe care le-a avut, într-un cuvânt felul în care a obținut victoria, și va primi ca bonus o abilitate nouă și unică ce va putea fi folosită în luptele viitoare. Jocul va suporta voice chat și va fi produs de Pandemic Studios.

■ Koniec



LEVEL TOP 10

1. Need for Speed Underground	310
2. Warcraft III	139
3. Max Payne 2	129
4. GTA: Vice City	102
5. Star Wars – Knights of the Old Republic	83
6. The Lord of the Rings: The Return of the King	59
7. Broken Sword: The Sleeping Dragon	50
8. Prince of Persia: The Sands of Time	43
9. NBA Live 2004	20
10. Civilization 3: Conquests	18

*preluat de pe www.level.ro



FREEDOM FORCE 2

Tratational Games va folosi engine-ul Gamebryo de la NDL pentru dezvoltarea continuării lui Freedom Force. Freedom Force vs. The Third Reich (numele final este încă necunoscut) este programat pentru a fi lansat în acest toamnă. Jocul va conține elemente de role-playing. Activitatea în joc va fi divizată în două tipuri de misiuni: ofensive și defensive. Se pare că jocul va conține și o campanie de single player, dar la momentul scrierii acestui articol nu se știe încă.

Misterele Laurei

Producător Penthouse

Distribuitor orice chioșc de ziare

Data lansării e deja pe piață

On-line N/A

„2.000.000 de euro au fost deturnați de la o cunoscută bancă din București. Principalul suspect este Valentin, IT managerul băncii. Laura, o vampă notorie prin scandalurile erotice provocate, pare a fi instigatoarea și complicea deturnării. Bani au fost transferați într-un cont cu parolă, Valentin a dispărut la Monte Carlo, iar Laura pare a deține cheia misterului. Rolul tău este să afli ce s-a întâmplat cu Valentin și, mai ales, să găsești parola contului.”

Aceasta este descrierea de pe coperta CD-ului ce conține primul joc erotic românesc. Având-o ca protagonistă principală pe Laura Andreșan, cunoscută de o țară întreagă din cap până-n picioare, jocul se învârtă în jurul unei povești destul de trase de păr, dar să fim sinceri, cui îi



pasă de poveste, având în vedere la ce se perindă prin fața ochilor. O poveste cu un detectiv modern, care încearcă să afle prin toate mijloacele posibile ce s-a întâmplat cu Valentin, va prinde viață în fața ochilor și sub mâna ta. Folosindu-te de aparatură sofisticată, vei trece la o

supraveghere atentă a vieții Laurei. Vei afla cu stupefăcătoare detalii sordide din viața de noapte a Bucureștiului, despre ce, cum și unde se mai poartă și cam ce ar face o patroană de bordel pentru de trei ori suma ce se cere în mod normal. „Din nefericire”, jocul

nu se vinde tuturor categoriilor de vârstă, ci trebuie neapărat să fi trecut de 18 ani pentru a putea cumpăra Misterele Laurei. Dar acum intră în joc pilele de la chioșcurile de ziare și

nu cred că va fi greu să intri în posesia jocului dacă vrei cu adevărat.

■ Koniec



ÎNTÂRZIAȚI ȘI NU PREA

Conține informații furnizate de EBGames. FPS-ul în joc este de 30 FPS, jocul este în 3D și nu mai este amânat decât pentru câteva zile de la lansare. Va fi lansat pe 14 iulie 2004. Dacă doriți să aflați mai multe despre acest joc, vizitați site-ul www.koniec.ro.

Conține informații furnizate de EBGames. FPS-ul în joc este de 30 FPS, jocul este în 3D și nu mai este amânat decât pentru câteva zile de la lansare. Va fi lansat pe 14 iulie 2004. Dacă doriți să aflați mai multe despre acest joc, vizitați site-ul www.koniec.ro.

SE VOR LANSA

FEBRUARIE 2004

- | | |
|---|-------------|
| 1. Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword | Ubi Soft |
| 2. II - 2 Sturmovik: The Forgotten Battles - Aces | Ubi Soft |
| 3. Neighbours From Hell 2 | Bigben |
| 4. Battle Over Europe | Just Flight |
| 5. World Championship Pool 2004 | Ialeco |
| 6. Journey to the Centre of the Earth | GMX |
| 7. Gangland | Whiptail |
| 8. Sacred | Koch |
| 9. Singles - Flirt Up Your Life | Deep Silver |

Hitman: Contracts

Producător IO Interactive Distribuitor Eidos Interactive Data lansării primăvara 2004

On-line www.hitmancontracts.com

Ni se pregătește încă un Hitman, al treilea din serie. Cei de la Eidos au făcut publice noi detalii despre Hitman: Contracts. Nemilosul asasin, care poartă doar indicativul de 47, se întoarce pentru noi misiuni într-o cu totul și cu totul altă atmosferă. Susținut de un nou engine grafic, ce va rupe sisteme, dar care se pare că va fi de milioane, jocul te va purta printr-o grămadă de Incații care mai de care mai pline de sânge și de mățaraie (vezi imaginile de pe lângă). Va veni cu o poveste pe care producătorii o descriu a fi foarte tulburătoare și foarte incitantă și în care se va descoperi o nouă latură, necunoscută până acum, a eroului



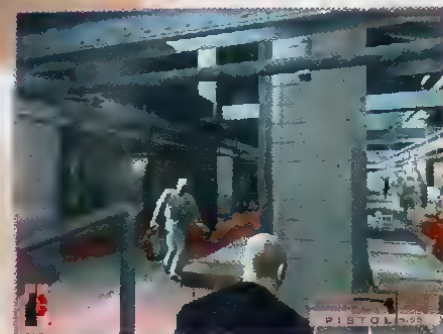
crud, dar cu sulet mare. Tot ceea ce sper este să nu se introducă și în acest joc o poveste de dragoste deoarece, zic eu, ar distruge mitul acestui om care nu este legat de

nimeni și de nimic. Era cam singurul personaj de joc de până acum care nu este mânat de altruism și face totul doar pentru a-i fi lui bine. Ne vom putea folosi de un arsenal ce va cuprinde un număr impresionant de arme, inclusiv din cele ce te fac să te apropii de inamic până la a observa dacă a mâncat ceapă de dimineață. Tot producătorii ne spun că jocul va fi mai greu decât predecesoarele sale și vor fi mult mai multe lucruri de învățat ca până acum. Oare asta înseamnă că se transformă într-un mini RPG?

■ Konlec

WINDOWS MEDIA EXTENDER

Bill Gates a denunțat presei planurile sale referitoare la domeniul mondială. Astfel, în cadrul sistemului de operare Microsoft Windows Media Center Extender Technlogy. Mai exact, vor avea instalat pe PC un Windows Media Center Extender, care va putea fi conectat la un sistem de distribuție de conținut digital, în cazul în care acesta este disponibil. Astfel, firmele care vor furniza conținut digital vor fi de la companiile de distribuție de conținut digital, la companiile de distribuție de conținut digital, la companiile de distribuție de conținut digital. Astfel, firmele care vor furniza conținut digital vor fi de la companiile de distribuție de conținut digital, la companiile de distribuție de conținut digital, la companiile de distribuție de conținut digital.



Silent Hill 4: The Room

Producător Konami

Distribuitor Konami

Data lansării toamna 2004

On-line www.konami.com/silenthill4

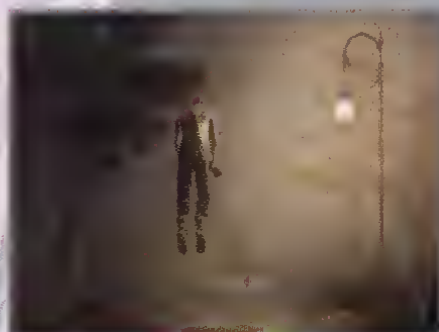
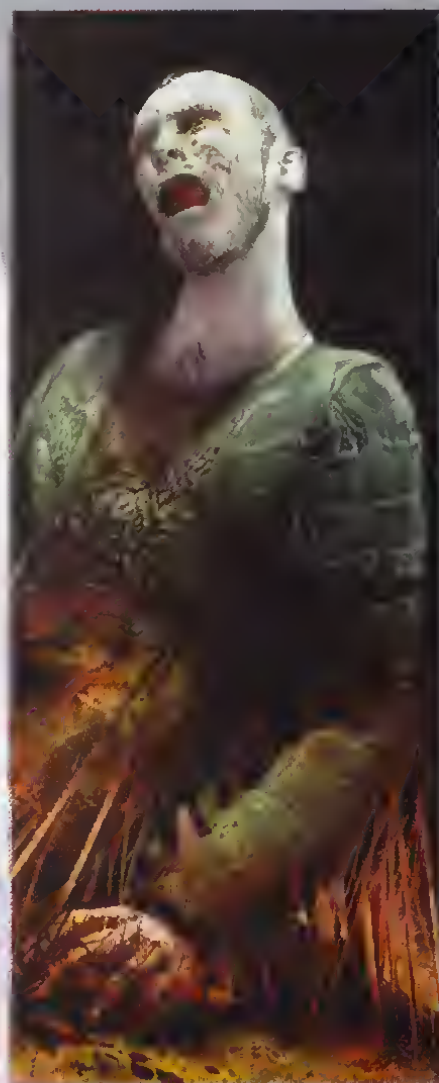
„Mi-e frică, mi-e frică să-l joc singurică”. În lipsa unei introduceri adecvate, am ales să pornesc la drum însoțit de acest (aproape) citat dintr-un clasic (încă) în viață, fie iertat că trăiește. Oricum ar fi, sper că am reușit să concentrez în doar câteva vorbe esența unui joc ce mi-a intrat în creier purtând clăpări. Nu, nu este vorba despre „Barbie: The return of ...”, ci despre Silent Hill (în special Silent Hill 2), joc ce poartă amprenta unor japonezi puțin plecați de-acasă.

Ei bine, după o continuare ce nu se ridică la nivelul predecesorilor, nici nu ni s-au topit bine țurțurii de pe șira spinării, că Japonezii de la Konami s-au hotărât să ne mai tragă o sperietură bună, pe numele ei Silent Hill 4. Ignorând faptul că bau-baul Silent Hill tinde să egaleze seria care-l are ca personaj pe Freddie Kruger (cel puțin ca număr de producții), mă declar amator de un permanent pe care numai Silent Hill 4 mi l-ar putea aranja.

Din păcate, Konami s-a dovedit destul de zgârcită în declarații, singurul lucru (în afară de neaoșele „vă vom da pe spate”, „veți rămâne înmărmuriți” sau „nerecomandat cardiacilor”) pe care l-am putut afla fiind numele personajului, Henry Townshend, care, la un moment dat, se trezește prins în apartamentul său. Și cum un apartament e o suprafață foarte mică, chiar și pentru un joc făcut de japonezi, Henry nu va sta locului în acel apartament și va umbla brambura printr-o mulțime de lumi paralele, doar-doar o găsi cheia (sau pe nenea cel rău care-l ține închis).

Și ca să închei articolul cu o veste bună pentru cei frustrați de camera total

aiurea folosită în primele părți ale seriei, Konami se pare că a învățat din propriile greșeli și ne va sfinți cu un drăguț de first person să-l mănânci, nu alta. Tot în încheiere, vine vestea proastă pentru marele public din mica Românie. Când va fi, va fi pentru PlayStation 2 și Xbox. Și mai încolo pentru PC.



ciOLAN

GTA 5, GTA 6, GTA: SAN ANDREAS

rockera a Tâmbă s-au luat frumos de mână și s-au dus să umplească mâncile C7A: San Andreas, GTA5 și GTA4. C7A: San Andreas e pe partea rădăcină încă neîntinsă a mării mureaș pe care l-au deșeurat în Lăzăriștii de Jos, județul Iași, conținând în mâncile și este găsit în marele depozit de gună și gună și în Lăzăriștii de Jos.



Nemesis of the Roman Empire

Producător Haemimont Games

Distribuitor Enlight

Data lansării martie 2004

On-line www.enlight.com/nemesis

Dacă ați fost unul dintre fanii strategiei Celtic Kings, atunci primăvara vă va aduce mai mult decât ghiociei, măștișoare și astenie. De ce? Pentru că în luna martie, Enlight va lansa Nemesis of the Roman Empire, sequel al jocului menționat anterior. Dacă, în schimb, când auziți de Celtic Kings vă gândiți la un spectacol de-al lui Michael Flatley (în cel mai bun caz) sau la un film cu Jean Claude Van Damme (în cel mai rău caz), (re)amintesc că sus-numitul este o strategie destul de interesantă, cu mari șanse de a vă ține în fața monitorului măcar câteva zile.

Revenind la Nemesis-ul nostru (în special al meu, deoarece Mike nu-mi va uita prestația absolut penibilă de la Fan Meeting), acțiunea are ca punct central Războaiele Punice (războaiele purtate



între Roma și Cartagina între anii 264 î.e.n și 146 î.e.n), fiind incluse și campaniile întreprinse de Scipio (zis și Africanul) și Hannibal (mare jucător de zaruri și iubitor de elefanți).

Aruncând un ochi pe lista cu promisiuni, aflăm că s-a umblat puțin la engine-ul grafic (sper că screenshot-urile sunt relevante), fapt ce a permis adăugarea unor noi tipuri de teren. Oferta de combatanți a fost extinsă și ea, fiind adăugați iberii și cartaginezii (căci Războaiele Punice nu ar fi avut nici un farmec fără cartaginezi), fiecare cu unitățile și clădirile proprii. Și propriile tactici, bineînțeles. Celelalte două civilizații, cea a galilor și cea romană, au rămas (aproape) neschimbate.

După cum menționam la începutul știrii, nu vom putea tăbăci funduri cartagineze decât prin martie, în caz că

Enlight nu se răzgândește. Dar asta e destul de puțin probabil, având în vedere că prețul este deja cunoscut și se situează în jurul sumei de 30 de dolari.

■ cloLAN

HAVOK CU ALTE JOCURI

Havok este mult laudat, mult apreciat, mult teribil engine fizic pentru DirectX 9 și DirectX 10. Dacă ați văzut filmele din Hulk, atunci știți de ce este teribil. Havok este un engine fizic care permite să se simtă ca și cum ați fi în mijlocul acțiunii. Havok este un engine fizic care permite să se simtă ca și cum ați fi în mijlocul acțiunii. Havok este un engine fizic care permite să se simtă ca și cum ați fi în mijlocul acțiunii.

Într-un interviu recent, Havok a fost laudat de către Valve Games pentru că este un engine fizic care permite să se simtă ca și cum ați fi în mijlocul acțiunii. Havok este un engine fizic care permite să se simtă ca și cum ați fi în mijlocul acțiunii. Havok este un engine fizic care permite să se simtă ca și cum ați fi în mijlocul acțiunii.

Soldiers – Heroes of World War II

Producător Best Way

Distribuitor Codemasters

Data lansării vara 2004

On-line www.codemasters.com/soldiers

Anul acesta (și nu numai) se poartă cel de-Al Doilea Război Mondial.

Promovat în draci de către Discovery (nu pot să uit anul nou – și *tot* anul vechi – petrecut în compania lui Hitler și ai lui), exploatat la sânge de către majoritatea companiilor producătoare de jocuri, WW2 se întoarce, mai delicios ca oricând (sau cel puțin așa ni se promite).

Fruct al colaborării colonialismului britanic (Codemasters) cu alcoolismul și geniul rusesc și ucrainian (1C Company și Best Way, primul dintre ei fiind distribuitorul celui de-al doilea), *Soldiers – Heroes of World War II* va fi, citându-i pe creatori, un „fast-paced tactical strategy game”, mai pe românește, un fel de „mâna mai repede ca ochiul”, cu un parfum subtil de tactică și strategie, atât cât să nu te transforme în legumă după două ore de joc. Anticipând, se prevede un fel de *Commandos* pe *Fast Forward*. Sau un *Tomb Raider* cu tancuri nemțești. Sau, din câte am priceput eu, un *Syndicate Wars* cu nemți.

Analizând dorințele gamerului de tip capitalist, s-a ajuns la concluzia că succesul unui joc depinde de simplitatea acestuia, fapt care i-a determinat pe producători să elimine orice sursă de stres (a se citi „puzzle”) și să declare cu mâna pe inimă că *Soldiers*



„nu este un joc puzzle unde comanda Save joacă rolul principal”. Pe mine m-a determinat să ridic discret o sprânceană. Elementul tactic este dat de posibilitatea de a da ordine întregii echipe (Team Mode), iar în cazul în care ești un om de acțiune și nu suporti ca altul (AI-ul) să-ți facă treaba, există modul Direct Control, care te aruncă în mijlocul acțiunii, jocul devenind un 3D shooter ca la carte, cu un engine 3D pe măsură, ce permite modificarea (un eufemism pentru „distrugerea”) mediului înconjurător. Artileria, grenadele & stuff înfrumusețează



peisajul și fac deliciul oricărui amator de explozii spectaculoase.

Micul general din tine va fi testat de-a lungul a peste 25 de misiuni în care vei întâlni peste 100 de vehicule (atent modelate) și vei secera pe rând nemți, ruși, britanici și americani, folosind un arsenal ce numără peste 25 de arme. Când va fi testat, asta numai bunul Dumnezeu și Codemasters pot ști. Dumnezeu fiind ocupat cu un bar-mitzvah, ne-am îndreptat atenția către Codemasters, care ne-a șoptit un „vara, 2004”.

■ cioLAN



Semnificatia simbolurilor

	Demo pe CD	În cazul prezentei unuia dintre aceste elemente
	Imagini pe CD	pe CD-ul LEVEL
	Wallpaper pe CD	simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.
	Film pe CD	
	Patch pe CD	
	MOD pe CD	

Kult

Producător 3D People

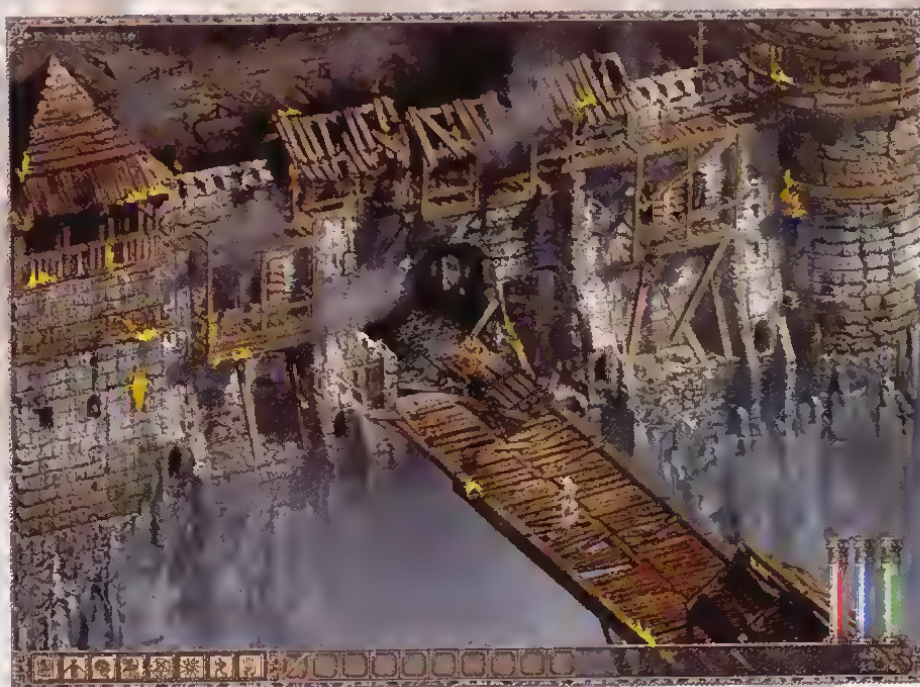
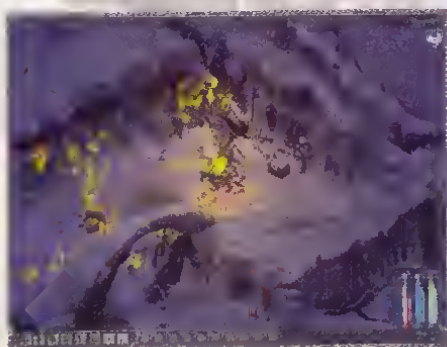
Distribuitor Project Three Interactive

Data lansării 2004

On-line www.p3int.com

Kult este un role-playing game cu o grafică 3D izometrică, adică o combinație între 3D și modul tradițional de realizare a RPG-urilor. Jocul este un produs pur european, fiind realizat de un studio slovac și distribuit de niște băieți din Olanda.

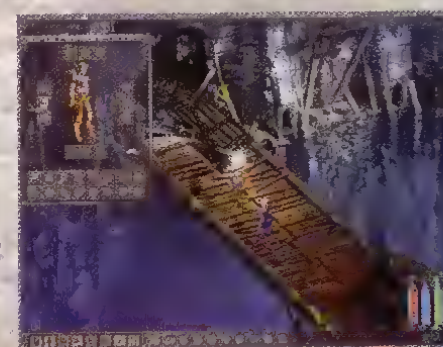
Jucătorii vor fi transportați în lumea fantastică din vechiul regat Rywennia. În principiu, vom avea o groază de explorări de făcut. Pe drum, vom înfrunta monștri hidoși, folosindu-ne atât de arme, cât și de magii. Însă nu lupta va fi totul. Vom avea de descoperit indicii importante pentru



quest-urile pe care le vom avea de rezolvat în timp ce vom discuta cu puzderia de NPC-uri. Jocul va veni cu șapte lumi diferite, 50 de hărți și nu mai puțin de 40

de quest-uri. Vrajile pe care le vom avea de învățat vor fi în număr de 50, iar skill-urile 24. Se pare că pe lângă frumusețea locațiilor pe care le vor crea producătorii, vom rămâne fermecați și de efectele superbe ale vrăjilor, de spectaculozitatea luptelor și de frumusețea poveștii. Va exista și un univers paralel, Dreamworld, în care vom intra din când pentru a sta un pic la soare, pentru a bea o limonadă și, dacă e nevoie, pentru a ne face permanent. Dacă găsiți un televizor pe acolo, unde să se transmită meciurile în direct, atunci chiar nu văd de ce ați mai ieși vreodată din jocul ăsta.

■ Sebah



JOCURI DE LA CDV

CDV a anunțat planurile sale pentru anul 2004 și începutul lui 2005. Iată jocurile care vor fi lansate în următoarele luni:

Call of Duty: Finest Hour
Call of Duty: Finest Hour
Call of Duty: Finest Hour
Call of Duty: Finest Hour
Call of Duty: Finest Hour
Call of Duty: Finest Hour
Call of Duty: Finest Hour
Call of Duty: Finest Hour
Call of Duty: Finest Hour
Call of Duty: Finest Hour

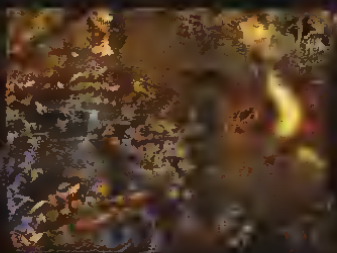
CU CINE
TE Vei LUPTA ?

FORTELE
BINELUI

PUTEREA
RĂULUI

THE LORD OF THE RINGS
WAR OF THE RING

PĂZBOIUL INELULUI



WWW.WAROFRINGS.COM

WWW.VICAM-ITALY.COM

Merită să joci originale

PC
CD-ROM

best
distributed

021 3453525
www.best-distributed.ro

SIERRA



The Fall – Last Days Of Gaia

Dacă nu Fallout, măcar Gaia

Poate vă întrebați, acum că nu se mai face nici un fel de Fallout, ce se întâmplă cu toate ideile alea meseriașe, ce se întâmplă cu toți oamenii implicați în proiectul respectiv și ce se întâmplă cu noi că nu mai avem cu ce ne bucura ochii, exersa mintea și mulțumi sufletul. Din fericire, ideile pentru o continuare Fallout nu sunt pierdute pentru eternitate, mai ales acum, când majoritatea oamenilor care se ocupau de acel joc au ajuns la Silver Style. Poate vă întrebați cine naiba sunt ăștia de la Silver Style. Ei bine, până acum nu erau deloc importanți și nu cred că mulți dintre voi au auzit de vreunul dintre jocurile de care s-au ocupat până acum: Gorasul și Soldiers of Anarchy. Dar asta nu contează. Ce contează este faptul că acum se ocupă, împreună cu Damien Fioletto – omul de bază al celor de la Black Isle, „responsabil” cu Baldur's Gate și Fallout – The Fall – Last Days of Gaia. Mă voi abține de la tot felul de presupusuri, de la laude înainte de vreme și de la speculații despre cum va fi jocul, deoarece sunt un mare fan Fallout și nu vreau să rămân dezamăgit de produsul finit, așteptat doar pe baza hype-ului ce se face pe seama lui, mai ales datorită celor implicați.

Postapocaliptici și Med Mecși

Cum era de așteptat, The Fall are, ca locație în timp și spațiu, un Pământ dintr-un viitor destul de apropiat nouă, răvășit de furtuni, distrus de catastrofe naturale artificiale produse și cutureierat în lung și-n lat de către cete de nihiliști care vor să sugă

coloniile de tot ce au mai bun: apă, mâncare, arme și tinere suave și fermecătoare. Cum de a ajuns lumea în halul acesta? Bună întrebare. Prin 2062 lumea a început să se ducă de râpă. Până atunci toate erau bune și frumoase. Majoritatea bolilor își găsiseră leacul, primele clone umane perfecte se vedeau pe străzile orașelor, pacea și prosperitatea nu făceau loc pentru nimic altceva la știrile de la ora 5, iar omenirea se pregătea să colonizeze planeta Marte. Pentru acest mare proiect s-au construit șase gigantice utilaje ce urmau

să terraformeze planeta roșie. Acestea trebuiau să pompeze gigantice cantități de CO₂ în atmosferă, lucru care ar fi declanșat un proces rapid de nu se știe ce, dar ce se știa era că în câțiva ani pe Marte s-ar fi putut trăi fără probleme. Dar o grupare teroristă, care nu se știe de unde a apărut, a detunat cele șase mașinării și a amenințat omenirea cu pomirea lor în atmosfera pământului, lucru dezastruos pentru toată lumea. Nu se știe ce s-a întâmplat, dar cele șase măgăoaie au început să scuipe dioxid de carbon și, până să poată



Ai venit să mi te-nchini?



N-avem, e inventar!



Mi-am luat vestă, dar papuci nu mai aveau...

fi oprite, au revărsat asupra planetei o grămadă de gaz. Imediat, temperatura a crescut cu 10 grade pretutindeni, calotele glaciare s-au topit, furtuni nemiloase s-au abătut asupra orașelor și populația a intrat într-o sinusoidă descrescătoare furibundă.

Peste 21 de ani, într-o lume amărâtă rău de tot, nenorocită de tot ce am spus în primele rânduri ale acestui subcapitol, apare un simulacru de sistem de guvernământ care încearcă să ajute lumea, să aducă un pic de ordine și disciplină în viața oamenilor... în general, să facă numai lucruri bune. Și iată cum apari tu. Un tânăr care are doar frânturi de amintiri despre ce era înainte de viața asta ticăloasă și care ducea o existență pașnică într-un sătuc ce se ocupa cu agricultura, se trezeste brusc singur pe lume. Asta doar din cauza unei haite de ticăloși ce au venit să jefuiască sătucul tău și să ucidă pe toată lumea din el, fix când te aflai într-una dintre peregrinările care te caracterizau. Timp de patru zile ai stat și ai tot îngropat la morții printre care se aflau și mamică-ta și surioara ta mult iubită. Lucru curios, tătănc-tău nu era de găsit pe nicăieri, iar acest lucru te-a cam dat peste cap. După cum era și normal, pleci în lume mânat de un singur țel: să-i prinzi pe nenorociții ăia și să le scoți amigdalele rectal. Imediat cum pomești la drum, auzi de acest nou guvem care promite marea cu sarea și te angajezi în trupele sale de mercenari, care aduceau pacea pe unde treceau.

Toate acestea și multe altele

Tot ce v-am spus mai sus va avea ca fundal un teritoriu ostil, redat la mare artă de engine-ul pus la punct de către tehnicienii de la Silver Style. Toate personajele pe care le vei întâlni în preumblările tale se vor purta normal, vor urma anumite tipare ale vieții în condiții vitrege, vor reacționa la ceea ce faci, iar dacă îi vei trata cu indiferență, își vor vedea de treabă liniștiți. Ceva asemănător cu lumea prezentă în Gothic. Țștia de la Silver Style



Nice butt!



se mai laudă cu un sistem revoluționar de interacțiune cu mediul înconjurător. Așa că nu vei mai trece ca Vodă prin lobodă prin teritorii uscate fără a transpira măcar, ci va trebui să sapi după apă pentru a supraviețui. Pentru a băga ceva în gură vei fi nevoit să vâncezi animalul – sunt sigur că nu ca în Deer Hunter – să îl jupoi de piele și să îl cureți de mate pentru a fi mai comestibil. Așa ceva nu prea s-a mai întâlnit, mai ales că toate aceste acțiuni vor fi explicite și nu vei da doar clic pe animal și, brusc, îți apare în inventar una bucată blană de nutriție perfect sărată și decupată, sau un borcan cu doi metri de mate numai bune de făcut cârnați din ele.

Toate acestea nu le vei face de unul singur, ci vei fi ajutat de până la șase membri prezenți în party-ul tău, fiecare cu abilitățile sale speciale, după cum este și normal, numai buni de trimis la cațeleală cu șatrele de bandustani motorizați și supărați. Acest party, în momentul în care va intra în luptă, va fi surprins de un nou sistem de măciuceală, complet inovator. El poate fi setat atât pe modul turn based, cât și pe cel real time. În aceste bătălii, te vei putea folosi de peste 300 de arme diferite, o grămadă de obiecte care mai de care mai folositoare, inclusiv mașini – de la pick-up truck la buggy-uri.

Iete cam asta ar fi tot ce este de spus la ora actuală despre acest The Fall – Last

Days of Gaia. Poate să vă spun că se poate vedea totul la isometrie sau la 3rd person sau la orice fel de zoom zumabil pe care vi-l puteți imagina.

Etcetera

Totul sună într-adevăr frumos, sună a Fallout-ul care ar fi trebuit să iasă, dar care a cam murit în fașă. Nu vă puneți prea mari speranțe în acest proiect, pentru că nu se știe, s-ar putea să o luăm în barbă. Oricum, eu le urez un an bun și fericire, numai sănătate și virtute, că de mâncat și de băut se găsește la toată lumea, în cantități relativ egale. Să ne țină Ăl de sus întregi la cap și la picioare până în sfertul unu al anului 2004, căci atunci ne anunță el că ar fi gata.

■ Koniec

Titlu	The Fall – Last Days of Gaia
Gen	RPG
Producător	Silver Style Ent.
Distribuitor	N/A
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
Multiplayer	Nu
Data apariției	primăvara 2004
ON-LINE	tbe-fall.com



Ambuteiaj



Prin ruinele Megalopolisului

Axle Rage

Cu motorul în viitor

❏ Iarna nu-i ca vara, dar nici viitorul ca prezentul. Undeva, prin viitor, se întâmplă nenorocirea, iar lumea devine un conglomerat de metropole uriașe. Una mai mare ca alta, una mai junglă ca alta. Cum poți să supraviețuiești într-o lume crudă? Simplu, vei spune: îți cumperi de mâncare și de băut de la chioșcul din colțul clădirii, te așezi în fotoliu și te uiți la televizor toată ziua. Ei bine, nu-i chiar așa, pentru că nu vorbim despre orice fel de oraș, ci despre Nailsdale, un megapopolis construit pe o insulă oceanică artificială, în care clădirile mici, mari, se împletesc cu zgârie-nori uriași, cu construcții pe care lumea noastră încă nu le-a văzut. În lumea aceasta nu poți să supraviețuiești dacă nu te cheamă...

Axle Rage

Da, ca să reușești să trăiești în Nailsdale trebuie să fii și Axle, și Rage. A, dar nici atât nu-i de ajuns! Mai trebuie să ai și fața constipată de grețurile zilnice, pe care-o vedeți pe aici, pe undeva, în imaginile din joc, ochelarii de jmenar, vreo doi dinți lipsă, un corp plin de steroizi și, în primul și primul rând, un motor. Acesta este ingredientul principal: motorul. Fără el ești ca Vodă prin lobodă. În schimb, dacă te urci pe motorul tău retro, care ascunde în măruntaie cai putere la care nici Schumacher nu-și permite să viseze, atunci devii un animal. O lei încetșor, just cruisin', pe străzile orașului. Arunci zâmbete în stânga și-n dreapta, iar dacă îndrăznește vreun nenorocit să nu-ți dea binețe, să

nu se aplece în fața ta sau să se dea mai jmenar cu motorul lui abia scos din fabrică, atunci îi arăți tu ce înseamnă o voință de fier, o mână hotărâtă și o bătă păstrată bine, pentru astfel de situații, la cingătoare. Având toate atributele de mai sus, nu se poate să nu devii o personalitate în oraș. Iar cum bandele sunt cele care fac legea, nu poți să nu te afiliezi la una dintre ele. Axle este membru al bandei de motocicliști No Dice.

Războaiele dintre bande, luptele între traficanții de droguri, violența sunt caracteristicile unei lumi din care lipsesc poliția, administrația și orice formă de conducere centrală. Două partide mari se luptă pentru a obține controlul asupra orașului. Ambele consideră că viața umană este ceva de care se pot dispensa destul de ușor. Într-o astfel de lume, populația nu putea să-și găsească iluzia salvării decât în droguri. Astfel, cea mai mare parte a ei s-a transformat într-o masă aservită traficanților, gata să

facă orice pentru cele câteva ore de eliberare pe care le aduc drogurile.

Vrâââmmmm...

Jocul este un action 3D plin de suspans. Axle va conduce un motor pe cinsto, dar va și renunța la el pentru a duce la capăt anumite misiuni. Scenele de luptă de pe motor vor fi sarea și piperul jocului. Vom avea la dispoziție o mulțime de mișcări, combo-uri cu care să ne punem adversarii la pământ, precum și obiecte pe care să le folosim în timpul luptelor. Axle va putea utiliza aproape orice obiect pe care-l găsește în timpul luptei, va putea rupe garduri, sparge sticle sau mese în capul inamicilor, doar așa, de plăcere. Armele de foc nu vor lipsi nici ele, într-un număr destul de mare pentru a mulțumi orice împătimit al distrugerilor.

Toate acestea se vor întâmpla într-un mediu urban complet 3D, interactiv, în care vom avea deplină libertate de



Just cruisin'



Simt pericolul



Întind cursa

mişcare. Vor exista cartiere diferite, de la cele mărginașe, zone industriale și ghetouri, până la cele mai dezvoltate cartiere formate din clădiri de ultimă tehnologie. Secvențele de luptă vor avea o perspectivă cinematică, cu schimbări rapide ale unghiului camerei pentru a surprinde spectaculozitatea luptelor de pe motociclete, care au loc în viteză. Sistemul de luptă de pe motor va fi unul unic. Interfața jocului va permite jucătorului să se aproprie de dușman, să meargă paralel cu acesta și să pregătească loviturile pe care i le va aplica

fără să fie prea concentrat asupra butoanelor și fără să piardă distracția evenimentelor de pe ecranul monitorului.

Orașul va fi plin de viață. Adică vor fi o mulțime de personaje cu care vom putea interacționa, dar și o mulțime de inamici cărora va trebui să le facem față. Luptele se vor da și între mai mulți motocicliști în același timp, dar cele mai importante vor fi duelurile. Prin acestea vom putea să ne demonstrăm clasa și vom câștiga respectul celorlalți.

În funcție de situație, vom avea de ales între a fi vânătorul sau prada, între a intra cu tupeu între 50 de bikeri furioși sau a raționa un pic și a hotărî că viața mai merită trăită, că luminița de la capătul tunelului e în partea coaltă, că încă nu am reușit să-mi pup vecina de la scara vecină și merită măcar să încerc o dată, că trebuie să prind și eu clipa în care Stegu-lețu' va lua campionatul, că... o mie de motive să nu închei încă socotelile cu lumea asta, adică să-mi întorc motorul și să dispar din fața hoardei de bikeri nespălați.

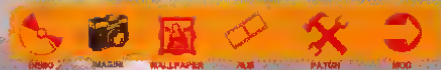
MSC

Nu știu care va fi finalul jocului. De fapt, nu se știe nici când va apărea jocul, d-apoi finalul său. Însă pot să anticipez. La cât de voinic este Axle, la cât de bine se descurcă în orice situație și la cât de mult îl iubește populația, va ajunge primar. Da, el va fi cel care va reintroduce legea în Nailsdale. Programul său politic cu care va cuceri voturile concetățenilor va fi MSC, adică Motoare, Săni și Cocaină. Astfel, Axle va construi piste pentru cursele de motoare, va ridica scene pentru concursurile de tricouri ude și va permite vânzarea cocainei în baruri. Prevăd că va fi reales și la al XX-lea Congres.

Sebah



Titlu	Axle Rage
Gen	Action
Producător	Akella
Distribuitor	1C Company
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	2004
ON-LINE	www.axlerage.com



Atac



Îl adorm



M-am născut pe motor!

Black & White 2

„Rupe mâna care cere...”

(De Ville, 1666)

Cum spune Cineva, dacă atunci când un om îți cere ceva îl refuzi și îl pedepsești pentru că a cerut, te va considera zgârcit și rău. E o lege a firii. Dacă însă te-ai născut Zeu, atunci nu numai că te va respecta, ci chiar îți va da el și îți va mulțumi că ai primit. Din păcate și asta este tot o lege a firii. În cazul acesta, oare unde putem trage acea linie care îi diferențiază pe zeii buni de cei răi? Din fericire, avem noroc cu Lionhead Studios și cu Electronic Arts, care se pare că sunt specialiști în acest tip de probleme.

Antiteză

Plecând de la premisa că toată lumea știe ce fel de joc a fost Black & White, adică original, interesant și uneori ciudat, există unele lucruri care mă intrigă. În primul rând, titlul, care a fost ales un pic aiurea. Personal, nu am

înțeles de ce negrul este culoarea definitorie a răului. Lumea până și în desene animate îl reprezintă pe diavol prin culoarea roșie, însă nu e o regulă („Doar n-o fi Dracul atât de negru!”). Pe de altă parte, albul a fost întotdeauna culoarea purității și, prin tranziție, a binelui (vezi Twin Peaks, Sălașul Alb). Ori aici nu se potrivește. Oricine poate fi sufletește curat, pur, fără să facă nici un bine în viața lui. Sincer, albastrul mi se pare mult mai reprezentativ pentru

conceptul de „bine” (Cer și Apă, esențialele). Deși ar fi fost mult mai codat, eu aș fi numit acest joc Red & Blue. Însă cei de la Lionhead

se pare că știu mai bine. Cert este că obiceiul deciziilor care te vor defini ca bun sau rea se transmite în continuare și în cea de-a doua parte a jocului.

Re-originalizare

Fiecare joc care a fost original la timpul lui a suferit de-a lungul timpului o serie de procese de re-originalizare, forțată sau nu, în funcție de gheșciftul pus în discuție. A face a doua parte a unui joc atât de original ca Black & White mi se pare complet aiurea. Dar fiind vorba de bani, cine știe? Din specificațiile pe care producătorii le-au oferit presei, majoritatea frazelor cuprind expresiile „mai diverse”, „mai multe”, „mai dese”, „mai înalte”, „mai sigure”, „mult mai inteligente” și „spre deosebire de primul”. Scuzele mele, dar aceasta este structura unui discurs guvernamental obișnuit sau a oricărei reclame la detergenți. În concluzie, să nu vă așteptați de la acest joc la cine știe ce concepte noi, interesante și demne de luat în seamă. Va fi de fapt Black & White X 2.





Stratul de deasupra

Cum prietelii statuarii ale păsărilor sunt
uscate din nou în doi ani de zile, era timpul
pentru a mări miza unui joc al cărții, ca să
nu zicem că articolul este lipsit de
informații și că mai bine ar fi să scrie de
lucrări în loc de 142. Pădăreașii dintr-
cele mai renumite adăuguri pe care
predătorii le-au adus... în năuturi
gulerului, Jekyll, în sfârșit a White. Z
nu vor mai avea numele celor
animale, zălesii, Meimule, Vite și Ulei, ci
să scrie de altele fiindcă încă sunt
votabile pe site-ul al cărții al cărții. În
ca în ființele acestea, este ființele
ca Mica și devine sfârșit și să scrie
Miles pe sfârșit, totul va fi tot pe com-
bat de zăces, lumina din jurul ei în
mănușă unui sfârșit într-un zăces. Pădă-

umare, cre-
avea o serie
de până acum, explica via în Comandant
Supremă și Armata și Armă Secretă în
noul său timp. El va vădea posibilitățile
de a cuceri întreaga lume sau, pur și
simplu, de a vă apăra de invaziile
exterioare. Cu mijloacele vești aveti acele
lucruri de care am uitat până acum
(Medicul și numele comun). După ce îl
veți cunoaște, vă sunați zău și nu
există nădărușe, va trebui să-l puneți la
muncă. Trebuie neapărat construite
case imense, care să reziste în fața
inamicului. De asemenea, minunile vor
avea rolul lor în funcție de situație și de
calitatea zeului care veți fi. De exemplu,
veți avea cutremure, vulcani și altele
de catolicism, comunism, de altfel. Cum
vă știți, știți că este treaba voastră. De fapt,
cel mai important lucru care va apărea
în acest joc va fi fenomenul
atmosferic. Cele cinci înfățișări prezente
în joc, de la început până în joc, nu sînt
într-un fel, vor fi dăruite, când veți înțeles
că în Black & White 2 în joc, va
rămâne și membru al tribului sau în neajuri să
reducă viziile. În cazurile vizit iluzii
senzitive, determinate de către. În rest,
este de fapt un RTS în care trebuie să-l
faceți răz, arma și armode, cu diferință ca
va trebui să-l timp al să alina înțelegerea
altă sau în funcție de joc.

Pre-conclusion

Înainte de a trage, o concluzie este bine să aşteptăm ca pocal să lăsa pe patul. Este clar că va fi mentat pe după, un fel de *Age of Imperialism* cu recurenţele şi efecţiile de samantă care o vor nota de pe. Cu alte cuvinte, după ce va apărea *Black & White 2* şi veţi fi atraşi de bani pe de nu uită să pună în mişcare banderă în sala pe, mai stăruie că veţi juca. În acest fel, cel care va va veni nu va vor mai cere halatul.

- Looking

Title	Black & White 2
Gen	WTS
Producer	Embarked Studios
Distributor	Embarked Arts
Processor	PII 450 MHz
Memory	128 MB RAM
Accelerate 3D	minimum 16 MB
Multiplayer	Yes
Data spanned	2.0 GB
ON-LINE	www.21twgame.com



Legacy of Kain: Defiance

Unde s doi, puterea crește?

[illegible]

Bucurii, gingea! că sunt de ieri anului
mai din urmă pe net și pe străzi dacă
zic căva de rău de joacă în profunzime
unde formăm un fel pe alți copiii cărei
și de-aici de-aici. Că am înțeles în
dintre și văd că nu mai sunt bune și
fără de... din de-aici, mai în...

Pe viitorul ca prezent

Cat si-a mai ales elementul de intrinsec al scenei beauty of Kain istoria lineala. Unul complexit, inteligent, plin de vară si de fastuosi aspect ritualise de situatio. Coker care nu sunt intimidati cu univarsul beauty of Kain la re-creand si creand noul articol de pe care le-am spus despre jurnalele scene, iar dacă vor să se alinaie de la el, într-unul de la la ocazie, cu gândurile ei, vor

fiu, dintr-o liniea? În fata calculatului. Nimic nu se împartă în? cu povestea pe care o descoperi la unul simțit jurând fiecare joc din serie; așa că dacă vrei cu odes în? să înțelegi care e treburile Kain și Izabel, vă recomand călduros să încerci fiecare joc de la primul Flood Over, până la acest ultim relance. Dacă însă povestea vă interesează mai puțin, atunci cele câteva cut-scene-uri de la începutul jocului, care fac referință la cele mai importante evenimente de până acum din serie, vor fi suficiente pentru a vă da seama cine sunt din nou, și cum se vede cu vârstă în?.

Levacy și Krin: efefence, în ră
pentru prima dată jucătorii posibili-
tății de a intra în jocul ambelor pers-
oaje prin jocurile de șenici: Kain și Raziel,
ceea ce indică de la început că evoluția
novelei din acest câmp joc va fi una
dramatică și plină de momente extrem
de importante pentru viitoarele titluri
din serie. Pe scurt, în efefence avem două
jocuri cu trei rase (omene, vampiri și
hydeni), iar fiecare dintre ele luptă
pentru a obține controlul asupra întregii
lumi și înlocuirea în același timp să și
elimine învingător definitiv. Vei afla de
asemenea multe detalii esențiale despre
Kain și Raziel sau despre relațiile dintre
ei și ei, Mordeus, The Elder God și studiul
persoajelor importante din poveste.
Însă, cel care se așteaptă ca story
line-ul din efefence să se ridice la
mărețimea celorlalte jocuri din serie nu
vei fi de zămăgiri, ciostele, până la urmă,
este unul dintre cele mai importante
lucruri care se pot spune despre acest
joc.

Der gameplay-UI?

Că în aceste jocuri, de până acum, și în Defiance, vă treziți să treziți, mirena
huc de sacrificiu, vânători de vânători și
creației, de la toate, pe care le veți întâlni în
nivelelor finale, până la puzzle-uri.

În cel este structurat pe capitole, con-
tinuturile poveștii lui Kier și a lui Izid în
paralel. Povestea principală se schimbă în
fiecare capitol nou, la fel ca și direcțiile
jucării, însă amplexul rămâne în mare
măsură același. Mai Kier, că și Izid vor câștiga.



Prințele sărituri. Prințele mimate, pierdute cu norvi.



La da te sufletul încoa'!



me și noi: duho-uri (precum și diverse power-up-uri) pe măsură ce avansează în joc, ceea ce face acțiunea dintr-una foarte interesantă și mai intensă.

Defiance vine cu schimbări în gameplay, cu inamici noi și mai periculoși și (când și cel mai nenorocit saldat te pune probleme în dificultate dacă nu ești singur), însă cei care sunt obișnuiți cu seria Legacy of Kain se vor simți de la început „ca acasă”. Este, deci, un action decent

care, stăruind la o poveste bestială, nu are cum să devină prosa. Și...?

Eu unul, sincer, am avut un pic de moment în care am început să joc Defiance. Am rămas mult în fața lui și s-a schimbat a producătorilor, numită „all new cinematic”, și am încercat vreme de 5 minute să văd dacă nu cumva e o proiecție și am activat cu vreo opțiune. În momentul în care s-a dat startul Nici o șansă... Scufte, astăzi am rămas cu o problemă de cameră, care te va băga în belele mai târziu în jocul. O cameră în spatele personajului ar fi fost perfectă, o cameră statică ar fi fost bună, o cameră ca în toate jocurile de până acum ar fi fost o soluție de bun simț, dar o cameră care te lasă să vezi și personajul și nivelul (de cele mai multe ori te lăsa cu privirea în pământ sau te lasă să băgați ca totul prin nivel) este o soluție mai mult decât proastă. Combinată asta cu un control al personajului care are și el problemele sale și aveți rețeta perfectă pentru disingenerea unui joc.

Din fericire, jocul este scurt (mai puțin de 20 de ore), și dacă aveți ceva răbdare cu el, veți vedea că are toate trăsăturile multă plusuri, care o să vă facă să uitați să uitați de problemele de cameră și de control.

Și totuși...

Alina: Alina: generală a jocului este una de zile mari. Este o mică minime care a reușit să facă tot de la Crystal Dynamics cu resursele avute la

dispoziție. Un engine învechit, care a fost stors până la ultimul picătură, combinat cu o viziune artistică de mentală, transformă Defiance într-un joc mult mai decât plăcut privirii.

Făptul că este unul dintre cele mai „grosier” jocuri pe care le-am jucat în ultimul timp se datorează faptului grafic și părții audio. Muștrii și sunetele din joc pot fi auzite și se vede în moduri, până la zgomotele deperate din culpe, se simte perfect în stăruind temerară în jocul. În plus, unele personaje care au oarecum o înșiruit până acum revin și în Defiance, adăruș și o surpriză că unele personaje sunt astăzi dintr-o linie tânărie.

Una peste alta, Legacy of Kain: Defiance este un joc stresant, dar de stresant, încăl căci are mai multe interese să alie cum vreau în acest univers vor putea să lase călăia jocul încă de la început. Dacă însă strângem un pic din din și reușim să mergem cu valeră a ceea ce înșiruit, o să descoperim un joc care nu de zămbăște, cu o poveste și o atmosferă de zile mari.

■ Măria



Castelul, vrea profilul tău!



E frumoasă, vă spun eu

Titlu	Legacy of Kain: Defiance
Gen	Action
Producător	Crystal Dynamics
Distribuitor	Exos Interactive
Ofertant	Test Distribution
	Tel. 021-345.55 / 5
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accesare 3D	minim 42 MB
On LINE	www.legacyofkain.com



Grafică	7/10
Sunet	10/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	10/10
Impresie	7/10

8

V-Rally 3



Domnilor, valsați?

Trebuie să recunosc public faptul că, din întreaga redacție Level, eu am fost de la-nceput și sunt în continuare cel mai pasionat jucător de simulatoare auto. Da, da, unii poate trăiesc cu senzația că Sebah, sau demult plecatul Wild Snake, ar fi tartorii genului în redacția noastră. Eroare! Această impresie își are obârșia în numărul mic de articole (trei parcă – NFS Porsche 2000, NFS Hot Pursuit 2 și Screamer 4X4) pe care le-am scris despre jocurile „cu mașini”. Ce să-i faci, așa s-a nimerit de multe ori, ca eu să nu scriu decât despre titluri de strategie și foarte rar despre altceva. Rămas cu un gust amar în urma ratării scrierii review-ului la Mercedes Benz World Racing, deoarece eram până peste cap ocupat cu scrierea Chip-ului Special „Muzica și PC-ul”, am

insistat să mi se dea pe mana alcătuirii următorului articol de gen.

Iar asta nu pentru că Sebah nu s-ar fi achitat exemplar de datoria editorială de fiecare dată când a scris despre un joc cu subiect auto. Dar parcă prea rămăsesem cu balele curgânde după excepționalul Mercedes Benz World Racing și, cu o poftă nebună, am trecut la așternerea pe tastatură a impresiilor lăsate de învârtirea volanului virtual în postul de pilot al unei mașini de curse, cu atât mai mult cu cât este vorba despre un gen aparte de întrecere – raliul (după mine, mult mai interesant decât Formula 1, de exemplu).

Se pare însă că am cam sărit la cap în contratimp, într-o manieră care mă caracterizează. Poate că ar fi trebuit să aștept cuminte până la următorul joc cu

mașini. Sau poate că ar fi trebuit să aștept nervos, agresiv, bățaios, până la următorul simulator de alunecare a copăii de lemn pe zăpadă. Sau... Oricum așa fi procedat, nu trebuia să mă apuc tocmai de V-Rally 3...

Rateul concurenței

Nu știu de ce am impresia că în articolul ăsta se va vorbi destul de mult despre Colin McRae Rally 3. Ceea ce mi se pare chiar firesc, dat fiind că este competitorul direct al lui V-Rally 3 în cursa pentru supremația în domeniul simulării curselor de raliu.

La prima vedere, Colin McRae Rally 3 mi s-a părut un joc de raliu excepțional. Literalmente, în Colin McRae Rally 3 este folosit un engine fizic de simulare care împinge acest titlu în topul simulatoarelor auto, alături de NFS Porsche 2000 și Mercedes Benz World Racing. Este drept, mi s-a părut mică că mașinile derapează cam prea ușor, dar am pus acest lucru pe seama lipsei mele de exercițiu. De altfel, în mica mea intervenție din articolul lui Sebah despre Colin McRae Rally 3, am marșat tocmai pe faptul că jocul este dificil pentru că este greu să fii pilot de raliu, acesta fiind un lucru ce trebuie învățat în timp, iar jocul se dovedește un bun simulator și prin aceea că te pune la munca deprinderii pilotării „pe bune” a unei mașini de raliu.

Odată cu trecerea timpului însă, am ajuns să am o altă părere. La această schimbare au contribuit și câteva intervenții ale voastre, ale cititorilor, pe forumul nostru de pe www.level.ro. Câtiva dintre voi, oameni de încredere cu o bună cunoaștere a jocurilor de simulare auto, v-ați afirmat nemulțumirea asupra derapajului excesiv al mașinilor din Colin McRae Rally 3. Dacă îmi aduc



bine aminte, formulări de genul „ești ca pe gheață tot timpul” au fost o constantă în comentariile voastre, și nu doar ale voastre, ci și ale altor jucători, din lumea-ntreagă. Ba chiar, din acest motiv, după aprige consultări și sălbătice discuții în contradictoriu, a trebuit (cedând logicii impecabile a argumentelor) să recunosc Colin McRae Rally 3 ca învins în lupta cu NFS Porsche 2000 și Mercedes Benz World Racing pentru cucerirea titlului de „Simulatorul auto oficial al cercului meu de prieteni cu care mă joc în multiplayer prin rețea sau cu care îmi compar timpii cei mai buni”.

Îngheață apele

Colin McRae Rally 3, măcar, chiar este un simulator auto, dar ale cărui constante „de material” sunt reglate prost, de unde și excesul de alunecare, indiferent de condițiile meteo, de drum sau de turajie a motorului. V-Rally 3, în schimb, ar vrea să părăsească tradiția arcade a seriei și să se introducă în clubul select al simulatorselor auto. Noroc cu noi, că ținem un ochi vigilent deschis către usa de la intrarea în clubul cu pricina.

Și, uite-așa, observăm că V-Rally 3 este mai degrabă un simulator de derapaj, și nu unul auto. Adică este un joc în care producătorul încearcă să-ți dea senzația că te afli într-o mașină prin faptul că șandramaua virtuală derapează. Derapează dramatic, nebunește, oricum și oriunde, cu și fără motiv. Și poate că nu m-ar deranja atât de mult acest lucru (mai știi, nu oi fi exersat eu suficient în Colin McRae Rally 3), dar problema este acut agravată de posibilitățile restrânse de reglare a sensibilității, fie că este vorba despre tastatură sau despre volan.

Deci, în secțiunea de setare a mașinii, ți se oferă posibilitatea reglării sensibilității cu care reacționează accelerația, frânele și volanul. Dar chiar și la valorile minime ale acestei sensibilități, accelerația o zbughește ca din pușcă, frânele mușcă din pământ, iar volanul... ei bine, domnilor, volanul zburdă din dreapta-n stânga și înapoi ca o iadă care sare peste capra vecinului. Abia dacă atingi tastele de direcție sau miști un pic din volan, că te și trezești că mașina îți zboară într-o parte sau alta a traseului, într-un zigzag nebunesc care te pune în contact direct cu decorul și cu excelentul damage engine al jocului (într-adevăr, unul dintre cele mai reușite pe care le-am văzut până acum).



După câteva ore de chin și înjurături, în care am folosit volanul meu preferat (un Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel), am reușit cu greu să controlez cât de cât mașina, prilej cu care am constatat comportamentul ne-realist, simplist al acesteia. Practic, derapajul se produce oricum, iar de la un anumit unghi al roților încolo devine de necontrolat. Cam atât despre simulare. De fapt, cine vorbește despre simulare în V-Rally 3 minte de îngheață apele sub mașină!

Și dacă tot am vorbit despre reglarea sensibilității controlerului folosit, dau drept exemplu demn de urmat de către orice producător pe acela din Toca Race Driver, în care ți se oferă posibilități extinse de selectare a sensibilității controlerului. Toca Race Driver – hmm, alt joc auto demn de luat în seamă!

Și ce dacă?

Chiar așa, și ce dacă V-Rally 3 oferă posibilitatea parcurgerii mai multor sezoane complete de raliu? Și ce dacă poți să-ți perfecționezi mașina pe măsură ce înaintezi în carieră, în funcție de rezultate? Și ce dacă ai la dispoziție o tărâș întreagă de automobile de raliu pe cînste, realizate cu o grafică aproape plăcută (nu de nivelul unui Colin McRae Rally 3, totuși)? Și ce dacă aceste automobile pot fi reglate înainte de cursă (chiar dacă nu într-un mod foarte complex)? Și ce dacă decorul și nivelurile au parte de un design reușit? (cu excepția texturilor nefericite preluate de la versiunea de consolă... Aaa, apropo,

știati că și V-Rally 3 este tot o „reușită” portare de joc de pe console?) Și ce dacă nu avem multiplayer adevărat în V-Rally 3? Cui îi pasă? Cine are nervi să-l joace?

Așa că nu ne rămâne decât să ne rugăm zeilor noștri pentru un Colin McRae Rally 4 cât mai bun și să continuăm să sperăm că următorul NFS va fi realizat de facțiunea roșie a EA și se va numi Ferrari Unleashed... Apropo, are cineva Mercedes Benz Truck Racing?

■ Marius Ghinea

Titlu	V-Rally 3
Gen	Simulator auto
Producător	Eden Studios
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distrihution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.vrally3.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	7/10



Gardianul infernului



+ Crucișul infernului

umare a faptului că jocul vine pe DVD și ocupă aproximativ 5 GB la instalare, are mult mai multe locații, are mai multă mișcare și mai fâșie. Atmosfera hantă este mult mai bine creată, atât prin grafică excelentă, cât și prin sunet. În puține jocuri am văzut lele ale personajelor ajute de bine realizată a în acestă, iar sângelui nu mai vede micile sânge ca alții. De asemenea, filmele din joc sunt calitativ corect realizate, producțiile pe DVD de la Hollywood. Există puzzle-uri mai interesante, mai ușor făcute și mai captivante decât în partea a două. Desigur, tuturor acestora mă înțeleg cu mine, știu generația a jocului, înțeleg că îl întâlnim în joc, în joc și în joc, la care să apăsăm lumina pentru a nu mai rezista, să deschizi o ușă, să mai auzi niste voci, un zgomot și să simți că nu ești singur. Nu știu dacă văd sau nu vedea un film horror de calitate. Eu cred că da, că înțelegem și că, ultimul le pot face, pot face bine, le pot face să devină paradii ale horrorului, fără însă ca Silent Hill 3 reușească să mă facă simți să cadă în sarcă. Nu chiar până

în gât, dar aproape. Mășina contribuie puțin în la aceasta, dar mai ales, zgâriile pe care le vede. Mai sunt și alte diferite situații în care ești pus.

Singurul motiv pe care l-am pentru a scrie Silent Hill 2 mai sus este reves-tis. Că într-un fel este și acesta, dar au intervenit chestiuni supranaturale, și si altfel, dar nu știu să spun de fapt, în Silent Hill. Că eu cred că este o chestie de genul acesta, însă eu mai mult mișcă în 2 faptul că, de fapt, eu cred că este, și-a rămas în minte, din urmă, mai real decât realul și în același timp, mai misterios decât misterul. Jocul nu răsună suspansul undeva, povestea și oarecum explicat în el, dar nu mai e așa. Nu înțeleg să vă spun mai multe, că să nu devale finalul jocului.

Rămâne Silent Hill

Dacă aveți posibilitatea de a juca un joc de calitate cu rădăcinile. Dacă aveți și un PlayStation 2, atunci să vă fi mult mai ușor. Deși a fost lansat la început

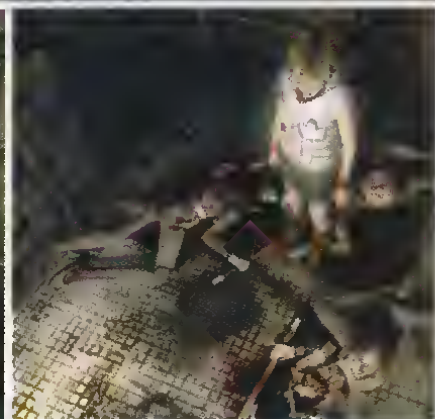
pentru console, jocul este bine implementat pentru PC. Are o grafică bestială, cu rezoluții mari, special adaptate pentru PC. Producătorii nu au fost și posibilitatea de a selecta rezoluții diferite, spre deosebire de varianta pentru console. Există și quicksave-ul și quickload-ul. În ceea ce privește camera, nu întâlnim aceleași probleme. În Silent Hill 2, dar este un impediment, este că se poate întrerupe de ușor. Un pic de obișnuință și o înțelegerea celorlalte atitudini, pe lângă, vor face să uitați imediat de dificultatea rotirii camerei.

Cât despre mine, cred că, pentru a putea să știți să trec pe jocurile mai bune, pe jumătate, mai. Trebuie să știți că nu e curmă.

■ Silviu



Urmă ale luptelor



Le-a luat mau!

Titlu	Silent Hill 2
Gen	Action-Horror
Producător	Konami
Distribuitoare	Konami
Ofertant	Act. Distribuitor Tel: 021-315.35.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	GeForce 3
ON-LINE	SilentHill3.com



Grafică 9/10
Sunet 9/10
Gameplay 8/10
Multiplayer N/A
Storyline 8/10
Impresie 9/10

8,6

SpellForce - The Order of Dawn

Runele revin la putere

➤ De rezultate, jocurile făcute de cei de la E. Wood nu se pot lăuda cu un succes imens la public, asta nu din cauza unui sistem de distribuție care mai lasă de dorit, ci a calității mediocre ce caracterizează majoritatea jocurilor accesibile. Lăsați rău după cum se vede înămplă, cei de la E. Wood au reușit să creeze un joc care s pare tiparul cu care ne-am obișnuit, acest SpellForce este un joc de război care impresionează, este unul dintre cele mai bine realizate jocuri ale lumii. Chiar sunt dezmădăniți că nu a putut apărea cu o lună două mai înainte, pentru a putea fi inclus în chestionarul pentru jocul anului. Făcând după un timp destul de micșinat, folosind prea puțin de către restul producătorilor de jocuri, SpellForce ar trebui să se impună în topurile meritului marcat prin ideile care stau la baza sa. Este pentru prima dată când unul de nominal de RTS înle-playing strategy, și trebuie să mă credeți pe cuvânt până îl veți juca că - altfel de descriere nici nu i s-ar putea mai face. Încercarea elementelor RPG cu cele RTS este excelentă, cu toate că nici unul dintre acestea nu atinge perfecțiunea. Un lucru cât se poate de normal, având în vedere amplitudinea proiectului și faptul că este primul joc de acest gen.

Poate mai citești o carte

Cealaltă cărând nu știu de unde să apuci povestea și cum să o spui. SpellForce este unul dintre jocurile care au o poveste de o complexitate de proporții. Element pur RPG-istă, povestea o descoperi pe măsura ce te întorzi în joc și este plină de întorsături, de ferende și de dialog. Este un alt joc în care, dacă ai răbdare să stai și să vizionezi și să faci tot ce trebuie, vei fi pus în situația de a lua note pentru a încluga în rețea ai băgat. Totul se învârt în jurul unui conflict care a avut loc cu multă vreme în urmă, când cei mai mari vrăjitori de atunci au desepierit o carte în care se vorbea



despre puterea albe-lună, ce se găsea într-o lume, iar K. Han începe să mai facă din timpul lui scârț. Cherpat în ajutor luptă cu runele. Spre surpriza generală, scârț nu sunt o grupă de război, ci de demnitate compasă din luptă și împotriva răului, care apar doar în momente de neastăp, ci sunt cum și sim, în aceste războaie care apar în urma unei invazii dintr-o rundă. Cu cât este runda mai puternică, cu atât mai brezi este luptă, lăsa cum scârț la este foarte simțibil, cum nu îți vei face priji de pe mame, lăsa sunt și alte elemente runde, care te ține în jos. Nici măcar etoma poveste, de dragă nu își găsește corespondent în acest joc. Tu ești doar un mare warrior, care a mai luptat și în timpul războiului invaziei și care are capacitatea de a învăța, și de a se lăsa de restul anilor care rămân la stăruie în care, lăsa se, și care trebuie să se lăsa în rând.

Așa că, după ce război te scoate din piatră și te trimite la drum, începe totul, lăsa dai simț că K. Han nu este singurul vrăjitor care a suferit de război, că există o întregă grupă care se bate pentru supremație mondială și, mai ales, că sunt implicate foarte rasele. Nu vreau să vă spun mai mult din poveste. Aș strica tot farmecul.

despre puterea albe-lună, ce se găsea într-o lume, iar K. Han începe să mai facă din timpul lui scârț. Cherpat în ajutor luptă cu runele. Spre surpriza generală, scârț nu sunt o grupă de război, ci de demnitate compasă din luptă și împotriva răului, care apar doar în momente de neastăp, ci sunt cum și sim, în aceste războaie care apar în urma unei invazii dintr-o rundă. Cu cât este runda mai puternică, cu atât mai brezi este luptă, lăsa cum scârț la este foarte simțibil, cum nu îți vei face priji de pe mame, lăsa sunt și alte elemente runde, care te ține în jos. Nici măcar etoma poveste, de dragă nu își găsește corespondent în acest joc. Tu ești doar un mare warrior, care a mai luptat și în timpul războiului invaziei și care are capacitatea de a învăța, și de a se lăsa de restul anilor care rămân la stăruie în care, lăsa se, și care trebuie să se lăsa în rând.



În compania cu ocii

Gameplay-ul mai lasă
de dăru, pe lângă pe robu
dăru pe să înțelegem
că acest joc nu este
nici RPG, nici RTS și
nu trebuie să creștem
de la el să fie
desfășurat din
ambele părți
de vedere. Acest
lucru era imposibil, mai ales că este
primul proiect de colaborare
antropă. Dintr-o uniune de
de colaborare, incredibilă, iar alții
ultimul prin care se trăsese să fie
exemplu, SpellForce deține cel mai
avansat sistem de păstrându-l pe cam
toată viața într-o strălucire.

[illegible]

Titlu	SpellForce – The Order Of Dawn
Gen	RPS
Produsator	Chromatic Game Development
Distribuator	JoWood Productions
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 12 Mo
ON-LINE	spellforce.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multijugador	9/10
Storyline	10/10
Interfață	9/10

9.1



Inventory



Multi, dar de restor

Secret Weapons Over Normandy

Debarcarea în hiperspațiu

Lucas Arts nu se lasă. În conformitate cu o tradiție formată în aproximativ una bucată deceniu de activitate, după unul-două jocuri bune, Lucas Arts ne aduce în față un joc și mai bun. Mă veți întreba: mai bun decât Jedi Knight II: Jedi Outcast și decât Star Wars KOTOR? Cu siguranță! Aceasta cu atât mai mult cu cât este vorba despre reapariția unui gen de joc a cărui lipsă am simțit-o cu toții: Flight Action. Ce va să zică asta?

Explicația este simplă. Secret Weapons Over Normandy este un joc creat de Lawrence Holland, sau Totally Games, dacă vă place mai mult așa. Ori, aceste nume sunt responsabile de apariția jocurilor definitorii pentru genul Flight Action, și anume cele din inegalabila serie X-Wing/Tie Fighter. La ce ne putem aștepta, deci, de la un joc din acest gen? În primul rând, la multă acțiune. În al doilea rând, la mai multă acțiune. În al treilea rând, la mai mult decât mai multă acțiune. Trageți de aici concluzia că, întocmai precum în seria X-Wing, vor exista o serie de obiective principale ale misiunilor, apoi obiective secundare și o mulțime de obiective terțiare, ăăă... adică bonus. Bun, ne-am lămurit cum vine treaba cu acțiunea, dar cum vine treaba cu zborul?

Deși acțiunea, despre care tocmai am vorbit, din Secret Weapons Over Normandy se petrece pe cerul de deasupra participanților la cea de-a doua conflagrație mondială, putem spune că partea de zbor este asemănătoare cu cea din X-Wing, cu mici diferențe nesemnificative. Există un fel de vrie, și un pic de motion blur, iar vederea jucătorului este strict din afara avionului (no cockpit

view). Deci, putem afirma bucuroși că Secret Weapons Over Normandy este un arcade de zbor, cu multă acțiune. Și ce poate ajuta mai mult la această acțiune decât un alt element arcade: muniția practic infinită (2500 de cartușe pe un Hurricane!). Fiți liniștiți, deci, nu veți avea grija muniției. De fapt, nu veți avea nici o grijă în afară de aceea de a vă bucura de multitudinea misiunilor, care trec jucătorul prin escortarea bombardierelor aliate, doborârea bombardierelor inamice, atac la sol, bombardament și mai ales mult, foarte mult dogfighting.

Modelele de avioane ce apar în joc acoperă o bună parte a dotării flotelor aeriene ale părților beligerante, la care se adaugă modele „exotice” germane, din păcate cu un impact prea mic asupra gameplay-ului pentru a putea justifica titlul pompos al jocului. Pe măsură ce sunt parcurse misiunile există posibilitatea de a upgrada avioanele, narecum în conformitate cu adevărul tehnologic al istoriei, dar într-o manieră arcade sadea.

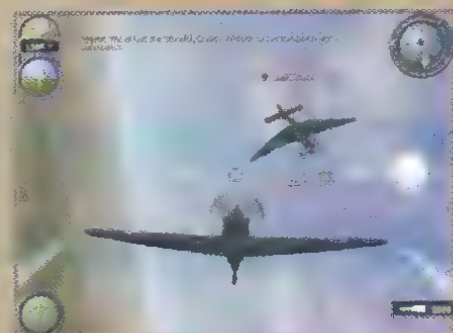
Gata!

Oricât aș încerca să duc mai departe șarada laudării acestui joc, simt că încep să mă lase nervii. Adevărul este că Secret Weapons Over Normandy este un joc foarte slab, care încearcă să profite de atmosfera creată de titluri „adevărate” precum Medal of Honor sau Call of Duty, chiar Battlefield 1942, pentru a atrage jucătorii către cea mai neinspirată producție despre luptele aeriene din WWII pe care am văzut-o vreodată (de la Pacific Warriors încoace). De fapt, dacă stau mai bine și mă gândesc, Secret Weapons Over Normandy este o bucată de Battlefield 1942, doar că nu

are vedere din cockpit. În concluzie, recomand călduros Secret Weapons Over Normandy celor sub 12 ani, cu mențiunea că nu are un story suficient de încheiat și de atrăgător pentru cei mici. Poate că aș recomanda arcadeul „Star Wars” Over Normandy celor care sunt pasionați jucători de NFS Underground, dar mi-e teamă că solul din SWON are prea puțin scilpicici, iar culorile avioanelor sunt mult prea pașnice...

■ Marius Ghinea

Titlu	Secret Weapons Over Normandy
Gen	Action
Produsător	Totally Games
Distribuitor	LucasArts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 850 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	overnormandy.com



Mda... lens flare, evident.

Grafică	Sunet	Gameplay	Multiplayer	Storyline	Impresie
7/10	8/10	5/10	N/A	5/10	6/10

6.2

Kelly Slater's Pro Surfer

Surf's up, dude!

Poate cea mai tare introducere pe care am văzut-o vreodată într-un joc este cea din Kelly Slater's Pro Surfer. Până acum, nici un joc nu m-a făcut să invidiez pe cineva pentru ceea ce este. Nu, nici măcar James Bond... prea cu nasul pe sus. În acest intro, care mai este și lung, se prezintă viața acestor temerari ai

valurilor, locurile prin care ei ajung, chefurile pe care le trag și senzațiile tari pe care le trăiesc. Acest intro mi-a adus aminte și de un film care rula în prostie la un moment dat pe HBO, unde niște tipi au plecat în lumea largă cu un singur scop declarat: acela de a se simți cât mai bine și de a face cât mai mult surfing. Băietanii ăștia trec printr-o grămadă de întâmplări, fac rost de bani prin cele mai diverse metode posibile, chiar și o calteală pe bani într-un port. În fine, nu despre film este vorba, ci despre jocul în sine. Dacă e vreodată să mă fac mare, surfer vreau să mă fac. Pe cuvânt. Pluta știu să o fac, pot să îmi țin respirația sub apă 40 de secunde, costum d-ăla de plastic îmi fac și singur... cred că m-aș descurca, nu? Mai ales că dacă mai joc mult Pro Surfer-ul ăsta, mai mult ca sigur că o să știu mai bine chiar și decât Slater cum se cheamă trick-ul ăla cu o mână la spate, una pe val și cu un picior în aer. Ce mai... ăsta e destinul meu! Surfer scrie pe mine. Cu litere de tipar și bold-uit.

Dă placa cu oeară și uită că nu mai vine vara!

La capitolul „influențare prin poveste”, Pro Surfer nu stă mult mai bine decât fratele său de cruce, Pro Skater. Ai ocazia de a alege dintr-o grupare destul de substanțială de surferi și surferi profesioniști, pe care trebuie apoi să îi treci prin toate încercările posibile unui aquanaut. Ceea ce te împinge pe tine de la spate este, Surpriza, sponsorul tău, care vrea să câștige cât mai mulți bani de pe spinarea ta. Iar tu îl asculți, căci fără el nu ai cum să mai ajungi prin toate locurile alea fantomă cu valuri de douăzeci de metri, băuturi și gagică moca. Așa că, de fiecare dată când te sună că e nu știu ce concurs prin

Cancun sau pe alte asemenea plaje exotice, îți iei placa de-am spinarea și te prezinți la raport. Locul de unde pleacă totul este barca ta, cu care te perinzi de la o insulă la alta și pe care dormi, mănânci și freci placa zi de zi.

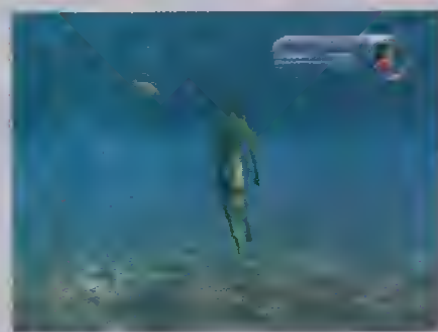
Spre lauda producătorilor, jocul are un program de antrenament foarte bine pus la punct. Fără el ai cam fi stat în beznă pentru cel puțin câteva ore bune. Dumnișorul Kelly Slater te ia de mână și te duce direct la cel mai mare complex de valuri artificiale din lume. Face acest lucru spunându-ți foarte candid că acolo se întâmplă cele mai multe și cele mai grave accidente posibile. Vă dați seama și voi de ce. Valuri de 10m + apa adâncă de 10cm = gât rupt instant. Acolo, de-a lungul a trei ture de antre-

nament mai dure decât alea la care sunt supuși cei din Infanteria Marină, înveți cum să cazi fără să îți rupi gâtul, când să te ridici de pe placă, când trebuie să sari, ce e ăla un face trick, ce trebuie să faci când ești în interiorul unui val, cu zece tone de apă deasupra ta și, mai ales, de ce și cum trebuie să faci un trick cu statut special. Recunosc cu mâna pe portofel că fără acel program de antrenament m-aș fi trezit curcă-n apă. Fără nici cea mai mică idee despre ce trebuie să fac acolo, pe creasta valului...

Asemănarea cu Tony Hawk's Pro Skater nu se oprește numai la modul de abordare a problemei, ci și la numele fentelor pe care le faci. Nu mică mi-a fost surpriza când am fost asaltat cu numele deja cunoscute: indi, japan air,



Iubire, dup-ai-a te scot la un suc?



Swim wit' da fishes

majoritatea grab-urilor și încă destule altele, pe care va trebui să le descoperiți voi înșivă. Grind-urile s-au transformat în lip riding, dar se păstrează aceeași idee. Veți fi fascinați de toate acele scheme pe care le poate scoate surferul controlat de voi și, cu toate că realismul nu este punctul forte al jocului, vă puteți face o idee despre ce înseamnă să te dai pe val.

Pe tot parcursul jocului veți ajunge să vă dați cu placa pe valurile a 14

în lumea întreagă. Și asta nu este tot. Dacă sunteți cu adevărat meseriași, veți deschide și multe alte locații diferite, printre care și o plajă din Antarctica, unde veți face surf printre iceberg-uri și veți da de mâncare la pinguini direct din palmă. Așa că trebuie să vă așteptați la tot felul de surprize plăcute de la acest joc, de la diferitele tipuri de plaje, cu valuri care mai de care mai speciale, cu vreme în continuă schimbare; la întâlniri cu diferiți sponsori, jurnaliști și fotografi de specialitate; la competiții ce se țin în paralel pe același val și competiții cu diferite puncte de atracție și multe, multe trick-uri speciale.

Pentru a vă putea bucura de întreaga savoare a lui Kelly Slater's Pro Skater, trebuie să-l jucați cu fiecare dintre surferii profesioniști, deoarece fiecare are gama sa de scheme speciale pe care ceilalți nici nu visează să le facă.

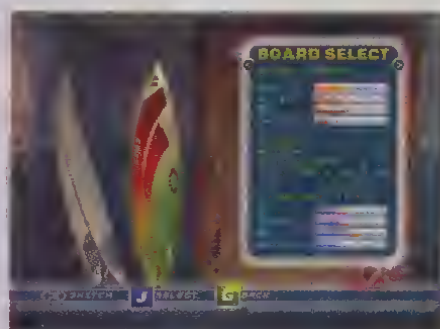
Astfel, veți putea alege dintre cele mai ilustre nume

ale
mo-
mentului:

Rob Machado,
Kalani Robb,
Lisa Anderson,
Bruce Irons, Tom Curren, Donovan Frankenreiter, Nathan Fletcher, Tom Carroll și încă alți câțiva, inclusiv Kelly Slater.

Muică, popo, ce de Jii!

După cum este de așteptat, extraordinar de multă apă în jocul acesta! De la cea cristalină din Caraibe, la cea plină de meduze din Australia, apa arată



La dulapul cu scânduri



Cred că sunt chiloții de ieri

REVIEW

LEVE

Nume:

Robert Kelly Slater

Data nașterii:

11 februarie 1972

Știați că...

Robert Kelly Slater este un surfer profesionist care a câștigat 11 titluri de campion mondial.

extraordinar. Per total, jocul arată foarte bine dar, din nefericire, are cam multe bug-uri. De prea multe ori placa nu interacționează cu apa, dându-ți senzația că ești pe uscat. În rest, ai multe unghiuri din care îți poți privi personajul, și poți chiar să faci un zoom destul de puternic pe un punct anume. Rezonabil la grafică, ceea ce nu se poate spune despre sunet, care este minunat. Coloana sonoră este excelentă, marcându-mă prin ineditul său. Nu este acel rock cu care suntem obișnuiți din jocurile cu profil asemănător, ci una ambientală, liniștită, dar potrivită de minune cu atmosfera jocului.

Bun joc! Ține vara eternă și nici nu te costă enorm ca să te plimbi prin toată lumea. Dacă stai să te gândești, nu te costă nimic, iar timpul de deplasare dintr-un capăt al globului în celălalt este de... 3 secunde?

■ Konlec

Titlu	Kelly Slater's Pro Surfer
Gen	Simulator sportiv
Producător	Treyarch
Distribuitur	Activision
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.treyarch.com/ ourgames/kellyslaters

Grafică	8/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.4

DEUS EX INVISIBLE WAR

**După mine, potopul.
(Noua Ordine Mondială)**



JC Denton este un bun prieten de-al meu. Ne-am cunoscut acum mai bine de trei ani și am stat împreună preț de câteva zile, timp în care am ajuns să ne cunoaștem destul de bine. Atunci am aflat că tipul acesta este cu mult mai complex și mai sofisticat decât un individ obișnuit, că vede acolo unde eu îmi bag deștele în ochi, că se face invizibil în fața omului și reapare eventual la înmormântarea aceluiași om. În fine...

un personaj de excepție. IC are un frate, Paul, aproape la fel de dur și de meseriaș în ale armelor și biomodificărilor. Din câte am mirosit, amândoi sunt implicați în afaceri la nivel mondial. Conspirații, epidemii declanșate și controlate pe cale nanotehnologică, un război silențios, alterări profunde ale condiției corpului uman – toate sunt legate de numele Denton și de ceea ce se cheamă Deus Ex.

Jocul a primit nenumărate ovații, laude și preamăriri. Între noi fie vorba, toate pe merit. Deus Ex este pur și simplu o capodoperă a Genului Fără Nume, combinație între FPS și RPG, cu o atmosferă al cărei unic scop nu este nici să te distreze, nici să te bage în sperietți, ci pur și simplu să te țină legat de scaun cu zilele. Prin comparație, efectul televiziunilor asupra masivei audiențe feminine este o glumă...



Asta e, aici se ascultă manele...

Secretul lui Deus Ex: atmosfera. Cu grafica nu prea avea de ce să se laude. Engine de Unreal. Ok. Însă unele locuri și unele lucruri nu erau capodopere. Avea însă acel ceva care te ținea. Și m-a ținut până l-am terminat, cu toate finalurile sale multiple. De atunci am rămas prieten bun cu JC Denton. Sau, poate, chiar eu sunt JC Denton? Nu mai știu, stau prost la „Personalități multiple”.

Lăsați copiii să vină la mine

Am simțit imediat că o continuare a lui Deus Ex nu este doar posibilă, ci chiar obligatorie, pentru că „Nu se poate, dom'le, să mă lase ăștia așa, cu ochii-n soare!”. Și când a scris Koniec preview-ul m-am entuziasmat că „vine, Vine, VINE!”. Și când am fost la ECTS la Londra anul trecut și am văzut în sfârșit cum arată și cum se mișcă jocul, mi s-au înecat corăbiile: „E clar, Deus Ex - Invisible War o să fie gigantul fâs pe care nu mi l-am dorit niciodată.” Cu o atitudine de tip „Dă Doamne să nu cumva să adorm lângă el, că mă fac de rușine de față cu băieții”, am instalat Deus Ex - Invisible War. În cinci minute, sforăiam așa de tare, că au apărut fisuri în structura de rezistență a combinatului siderurgic Galați - o puternică senzație de plictiseală, augmentată (ca să vorbim în termeni (deu)sexy) de ceea ce îmi părea o bulibăseală de poveste, de o tocăniță de personaje, de conspirații și Chicago-uri rase de pe fața Americii prin explozii la nivel citadin. În fine, am crezut că nu o să mă țină nervii mai mult de un nivel, două.

Datoria mă chema, așa că, vrând, nevrând, am push-at limita și m-am străduit să trec de prima senzație de greață. Sincer, după ce ai fost JC Denton, nu prea te simți bine în pielea lui Alex D (El sau ea, depinde ce alegi. Eu am ales ea, c-așa-mi place mie.) Interfața e ciudată,

personajele sunt ciudate, locațiile sunt ciudate... parcă, parcă aduc aminte de atmosfera din Deus Ex, da' vag.

Val-vârtejul începe cu o fugă disperată din Chicago direct în Seattle, unde începi să afli, cu fărâita, ce e WTO, ce e The Order, ce e cu războiul împotriva terorismului. Tot atunci afli că lumea e împărțită în zone autonome, obligate să rămână așa chiar de JC Denton, care cu douăzeci de ani în urmă a fuzionat cu Helios, o inteligență artificială care a decis că lumea e mai sănătoasă fără comunicații globale. Totuși, nimic nu e mai bine. Oamenii se împart în continuare în protejați și nenorociți. Cei re-citiciți de soartă trăiesc în enclave WTO, unde bunăstarea materială este un scop urmărit cu sălbăcie, în timp ce restul populației trăiește jos (la propriu și la figurat), în zonele inferioare ale orașelor (enclavele sunt ridicate în slăvi, prin utilizarea intensivă a nanitiilor în construcții).

Alex D este „copilul enclavei” și, în același timp, „liniștea dinaintea furtunii”. În principiu, în Deus Ex - Invisible War

Încotro spre sanctuarul lui JC Denton?

esti un simplu absolvent, al academiei Tarsus, care se trezește că are o viață controlată până și în intimitatea toaletei. Când un atac al Seeker-ilor (fanatici Order, care luptă împotriva principiilor mercantile ale WTO și promovează ordinea interioară) stă să demoleze și clădirea din Seattle unde ai fost refugiat din Chicago, simți în sfârșit că începe un joc ce promite să fie mai mult decât pare. Dacă reușești să înghiiți târâșneala de gastropod de la început, „you're in for a surprise”, ca s-o zici pe-aia anglofonă.

Deus Ex Machina

Încet, încet (stil ardelenesc tipic, surprinzător pentru americanii de la Ion Storm), reapar elementele atât de familiare din primul Deus Ex: nanoaugmentarea prin asimilarea biocanisterelor (care acum sunt împărțite în două clase: legal și black market), multitool-urile cu care „operezi” acum și dispozitive mecanice (lacăte, yale) nu doar electronice, roboții care îți vindecă și îți încarcă bio-





Seeker Monica PPHL? came here hoping to relax.

Booze e, senin
cu persoane moale e
Hai ne relaxam.

electric pe cei aflați în impas, comunicațiile pe „intern” cu superiorii, colegii și inamicii etc. Tot acum apar și primele semne că nu totul e cum pare a fi (că doar ne conspirăm în teorii) și că soluția unei crize locale minore nu este deloc o bagatelă. Într-o lume spartă informațional în cioburi, conflictul între WTO și The Order leagă totul.

Pe măsură ce înaintezi în joc, Alex D se conturează din ce în ce mai bine. Spiritul RPG-istic, deși atrofiat până la

ponibil, se păstrează când vine vorba să alegi. Și alegerile pe care trebuie să le faci devin din ce în ce mai radicale. Ești cu, ești împotriva? Jocul devine, ca și primul Deus Ex, foarte încălzit și suferă de aceeași „boală”: timpul îndelungat până când te familiarizezi cu mediul, cu personajele, cu numele, cu instituțiile...

Noul Deus Ex este foarte înșelător. Ca gameplay (rupt de storyline), jocul promite foarte puțin la început. Ca joc de acțiune chiar dezamăgește. Dezamăgește rău. Un joc stupid, în care mai mult te plimbi de colo-colo în loc să te bați cu ăia răi. Păi normal! Cine-s ăia răi? Cu cine să te bați până n-ai ales încă tabăra? Prin umare, mult bla-bla, alergătură de la un etaj la altul, dat cu liftul...

În momentul în care apare prima „discuție” armată cu Seeker-ii în enclava din Upper Seattle, încep să se schimbe lucrurile. După care ieși în lume, începi să îndeplinești quest-uri minore (rezolvi probleme de concurență între Peqod's și QueQueg's, cele două companii care dețin localuri în fiecare dintre marile orașe, repari „liftul” – Inclinator dintre Upper și Lower Seattle etc.), gen de misiuni care își fac apariția pe tot parcursul jocului. Și, ca în primul Deus Ex, lumea ți-e deschisă după ce obții ajutorul (benevol sau contra cost) unui pilot (eu m-am scos tot cu o tipă, chiar dacă doar un construct AI). Seattle, New Cairo, Trier, Antarctica (și, implicit, sanctuarul

în care JC Denton se completează cu Helios, protejat de foarte pământeni Gray, care nu sunt deloc extraterestri, ci un prototip de luptător pentru condiții extreme sau toxice rezultat în urma „incidentului” Roswell) – iată câteva dintre locațiile în care teoria conspirației colcăie, se dezvoltă și te atrage din ce în ce mai mult în lupte intestinale dintre facțiuni care, fără să realizeze, sunt fețe ale aceleiași entități (Illuminati n-au dispărut).

Complicațiile specifice Deus Ex devin, încet, încet, un deliciu. Însă noua creație a celor de la Ion Storm pare mai mult un văr de gradul doi al jocului cu JC Denton. FPSRPG-ul a devenit mult mai FPSomething. Alex D este mâna care scoate castanele din foc cu foc. Aproape tot jocul nu faci decât să speli rufele murdare ale altora. Un pion bun la toate care luptă până la capătul tablei și alege soarta lumii...

Așa arată războiul invizibil

Chiar dacă scrie pe el „Invisible War”, după ce termin de scris articolul mă duc să lucrez la proiectul de altar pe care mă gândesc să-l ridic în cinstea graficii (engine Unreal adus la standardele mileniului trei) din noul Deus Ex. OBLIGATORIU: deși jocul rulează și pe plăci DirectX 8.1, fără o placă video cu suport integral DirectX 9.0, mai bine jucați altceva. Engine-ul grafic din DE – IW este ceea ce m-a ținut lipit de monitor când povestea mă trimitea la culcare. De câteva ori am avut o stare foarte ciudată, aproape de rău, pentru că unele locuri arată prea realist. Adevărul este că pe GeForce 4 Ti4200 era să renunț cu totul, pentru că, dacă activam umbrele real-time (care sunt un deliciu absolut și, de fapt, transformă jocul în film), „prindeam” 10 FPS-uri. Cu un Radeon 9600 PRO lucrurile s-au schimbat sensibil (adică am putut să mă uit și la altceva decât la poze) și, dacă vreți cu orice preț să jucați noul Deus Ex, dați o raită prin testul comparativ pe care l-a executat BogdanS la rubrica hardware din numărul acesta ca să vedeți plăci video cu care chiar poți să joci Invisible War.

Ca să scurtez povestea, grafica din





Înainte de ultimul asasinat

Warren Spector – Studio Director (Ion Storm)



Acesta este tatăl lui JC Denton și, mai nou, al lui Alex D. Numele lui Warren Spector este strâns legat de unele dintre cele mai bune jocuri din toate timpurile: Ultima VI și VII, Wing Commander, System Shock, Crusader: No Remorse și, evident, Thief: The Dark Project. Tot el a fondat studioul Ion Storm din Dallas, unde a lucrat, în calitate de director de produs, la Deus Ex, lansat de Eidos în iunie 2000.

Invisible War nu are încă un echivalent serios. Umbre real-time (cu foarte puține bug-uri), bump-mapping cu mult bun gust, iluminare dinamică (de nu știu câte ori n-am făcut altceva decât să trag cu pistolul în diferite surso de lumină, care începeau să se lege și să provoace umbre în mișcare de un realism cutremurător) – totul e acolo și arată de milioane! Adăugați engine-ul fizic (aproape) demențial (suferă de bug-uri, însă e impresionant) și ați obținut „noua generație de jocuri”. Obiectele interacționează foarte realist cu mediul (și proiectează umbrele de rigoare), iar cadavrele sunt articulate bine (dar totuși rudimentar, prin comparație cu ce apare în Half-Life 2). Aici apar și bug-uri destul de multe și de supărătoare (coliziunile dintre obiecte și personaje sunt uneori complet aiurea). Per total însă, Deus Ex – Invisible War este o experiență grafică și fizică cum n-am mai trăit (repet, „trăit”) până acum.

Însă, din nefericire, Deus Ex nu mai e Deus Ex. Am constatat cu tristete colapsul întregului sistem RPG din primul joc (nu mai există skill-uri, doar modificările cu naniți, primitive și acestea). Interfața în sine a devenit rotundă (cu tot ce-ți trebuie pe centrul ecranului). Inventory-ul s-a simplificat și el. De fapt, totul s-a simplificat. Noul Deus Ex este de-a dreptul ușor. Armele au un singur tip de muniție și nu necesită reload.

S-au păstrat și weapon mod-urile, care îmbunătățesc performanțele veșnicelor pistol, SMC, sniper rifle, shotgun, dar și ale Mag Rail-ului (cu care poți lansa prin pereți impulsuri electromagnetice, pentru neutralizarea turelelor automate și ale botilor). Eu am ales pentru luptă soluția care mi-a surâs și când făceam pe JC Denton: mod de invizibilitate (pentru inamici organici și anorganici), forță maximă și EMP la melee weapons – sabie. Avantajele sunt clare – e curat și nu consumă muniție. Din fericire, producătorii nu s-au zgârcit la inamici, așa că, indiferent de tactica preferată, se lasă cu un măcel pe cînste.

Cercul se închide

Tot jocul te luptă cu soldați și roboți WTO (au design bestial botii ăștia – vedeți în stânga), cu Seeker-i Order (tipele care luptă pentru Ordin sunt niște frumuseți cu buze senzuale, bust apetisant și gluga trasă misterios peste ochi), cu noii cavaleri templieri (alți fanatici, care vor să desființeze nanotehnologia), cu forțele „neutre” de securitate (SSC), chiar cu Gray, greasels și alte creaturi alterate genetic, pentru ca la sfârșit să ai de ales, ca și în primul Deus Ex, între finaluri multiple. Ultimul nivel din Invisible War (Liberty Island din New York, cu statuie și dependințe) este primul nivel din vechiul Deus Ex, dar cu un peisaj modificat radical în cei douăzeci de ani care au trecut. Acolo se petrece minunea. Acolo se termină acest joc machiat ca un fotomodel de top, dar în care aproape toate personajele arată ciudat și stau ca întepate (culmea, dintre toți și toate, Alex D este o

rușine de model texturat prost). Acolo se închide cercul, pe un fond muzical „conspirativ” (și inspirat).

Deus Ex – Invisible War putea clar să fie mai bun, dar nu regret că l-am terminat. La urma urmelor, întotdeauna te simți bine când instaurezi o nouă ordine mondială...

■ Mike

Titlu	Deus Ex – Invisible War
Gen	FPS
Producător	Ion Storm
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.deusex.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	8/10

8,4



The Simpsons: Hit & Run

Atacul tâmpiților neaoși

Una dintre cele mai nebunești serii de desene animate este cea care apare sub numele The Simpsons. Nu cred că poate să existe cineva care să nu fi

văzut măcar o dată în viață un episod ce implică niște aventuri cretine ale unor și mai cretine personaje. Homer, Marge, Bart, Lisa și Maggie sunt poate cele mai pitorești și cele mai antisociale personaje de desene animate care sunt prezentate ziua-n-amiaza mare și la care părinții își lasă, cu inima cât de cât ușoară, plozii să se uite, pentru că: „Dacă nici la desene nu-i mai poți lăsa să se uite...”. Evident, caseta video cu Albă ca Zăpada și cei Mulți Pitici, varianta 18+, este dosită bine sub vreun dulap, sau este în siguranță la unchiul burlac de unde mai apare doar când ăla micu' este la bunici sau în tabără – de preferat la cel puțin 150 de kilometri distanță.

Iată că cei de la Vivendi s-au gândit să ne bucure cu una bucată joc inspirat după serialul despre care am vorbit mai sus... nu cel cu și despre relația lui Albă ca Zăpada cu prietenii ei pitici, ci cel despre familia Simpsons și adiacenții. După cum veți vedea în cele ce vă voi spune mai încolo, jocul păstrează aceeași notă de prostie tipică serialului, plus o doză mortală de tâmpenie contagioasă. După cum se vede, foarte contagioasă.

Evil Homer, evil Homer, evil Homer...

Dacă ai încerca să iei jocul și să încerci să-i faci o descriere per total, nu este posibil. Trebuie analizat pe părți. Nici măcar povestea nu este una ce merită luată și despicată pentru a înțelege jocul. Tot ce trebuie să faci este să fii atent la ce apare pe ecran, să ai dexteritate în degete, un ochi rapid și unul verde. Toată nebunia începe cu încercarea lui Homer de a face ceva

cumva cuiva, dar care eșuează în mod lamentabil. Dar să începem cu începutul. După ce aleargă după cai verzi pe pereți, sare peste tot felul de garduri, culege tot felul de monede și se ferește de șoferii nebuni ce sălășluiesc în Springfield, trebuie să își ajute copiii în diverse moduri: du-i repede proiectul pentru ora de fizică lui Lisa, deoarece, căscată cum e, a luat biberonul lui Maggie. Acest lucru trebuie făcut contra timp, deoarece

directorul școlii este în drum spre lucru și, dacă o prinde pe Lisa fără proiect, va fi vai și-amar. Te sui în mașina proprietate personală și te pui pe o cursă infernală, de-a lungul căreia vei călca pietoni ce vor arunca tot felul de măști după tine, vei crea ambuteiaje nebune și vei scoate tot felul de replici incredibil de nelaloc lor. Exemplu: îi pleznești mașina unui concitadin de o faci acordeon, dar ție-ți pasă de guma pe care tocmai ai înghițit-o și care era ultima din pachet. Exemplul numărul doi: intri într-o serie de accidente ce implică numeroși pedestri inocenți, care au curajul să-ți zgârie mașina cu dinții în momentul în



Lisa după înghețată



Lisa după colț



Bart după pop coarne

care se izbesc de capotă, iar tu nu ai altceva mai bun de făcut decât să-i ameninți cu un proces de toată frumusețea.

Pe tot parcursul acestor întâmplări, vei cutreiera tot orașul, vei vizita fabrica nucleară al cărei mândru și inconștient angajat este și Homer, te vei implica în tot felul de curse cu tot felul de nebuni, vei culege roșii din mașină și te vei bate cu niște albine mecanice, care apar când ți-e lumea mai dragă etc. Tanjă mare și cu albinele astea, deoarece ele tot apar, dar nu știi de unde. Asta până la un moment dat, când primarul dă un comunicat de presă prin care se specifică faptul că albinele sunt un fel de dispozitive de urmărire care filmează femeile orașului

orașul, face trafic cu pocnitori, culege mortăciuni de pe marginea străzii, le duce la cel mai cunoscut Fast Food local și obține în schimb un radio din cel de-Al Doilea Război Mondial.

Pastel și acuarelă

Totul este făcut exemplar. Color care sunt familiarizați cu serialul, decorurile le vor fi ultracunoscute și sunt la perfecție redade de către profesioniștii de la Radical Entertainment. Personajele sunt 100% cele cu care suntem obișnuiți din desenele ani-

mate, iar vocile lor sunt aceleași. Atenția la detaliu pentru acest joc este semnificativă și, cu toate că nu este o capodoperă, este ceva special, care ne va mai descoperi frunțile după alte jocuri, ca Max Payne, Silent Hill sau mai știu eu ce joc mai de teroare și violență vă luminează acum viața.

■ **Koniec**

HIT & RUN

în diferitele ipostaze ale vieții de zi cu zi. El mai spune că acele albine sunt, probabil, controlate din dubițele negre cu antenă mare de satelit pe capotă, ce au împânzit orașul odată cu respectivele insecte. El este foarte indignat, ca de altfel întreaga populație masculină a orașului, de faptul că nu s-a găsit locul de depozitare al casetelor cu imaginile acelea. Dar cel mai indignat este Homer, care se hotărăște să investigheze chiar el situația, dar la ce concluzie ajunge, mai bine descoperiți singuri.

După ce aventura cu dl. Homer Simpson va lua sfârșit, treceți la cea care îl are ca protagonist pe cel de-al doilea bărbat al familiei, Bart Simpson. După

cum se știe, prostia este ereditară. Ce puțin unul dintre copiii născuți dintr-un părinte dus cu pluta are șansa extraordinară de a-i călca pe urme. Nu disperați, nu este încă demonstrată această teorie, dar de dată aceasta o vom lua de bună. După ce se va implica și el într-o cursă cu directorul Skinner, Bart trece la lucruri mai serioase. Se urmărește cu poliția prin tot

Titlu	The Simpsons: Hit & Run
Gen	Action
Producător	Radical Entertainment
Distribuitor	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	192 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	hitandrungame.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	7/10

6,6



Homer după Bart



Marge după plocon



Homer după toată lumea

Corvette

Ce mașină avea fiul directorului de la Continental Timișoara? (Și poate mai are...)

Anul trecut salutăm apariția unui joc distribuit de TDK și construit special pentru Mercedes Benz. Anul acesta a apărut Corvette, distribuit de aceeași TDK și realizat pentru a sărbători 50 de ani de la apariția primei mașini Corvette. Probabil peste câțiva ani vom asista la Dacia Racing, un supersimulator auto făcut pentru a celebra o jumătate de veac de la apariția primei Dacii. Rămâne să vedem, însă până atunci haideți să descoperim ce se ascunde în spatele lui Corvette.

În primul rând, jocul vine cu recomandări solide. Dacă ați citit review-ul meu despre World Racing Mercedes Benz, atunci știți că salutăm apariția unui joc care să ne facă să uităm de Need For Speed Porsche, un joc de-a dreptul încântător, un simulator în adevăratul sens al cuvântului, cu o bogăție a tipurilor de mașini (deși numai Mercedes-uri), a traseelor și a fizicii pe care ne-am dori-o în fiecare simulator auto. La câteva luni după acesta, TDK lansează Corvette, care, din nefericire, nu se ridică la standardul produsului anterior.

Mașină americană

Din păcate, Corvette nu are o tradiție și nici o dezvoltare ca cea a Mercedes-ului. Numărul de modele scoase pe piață este mult mai mic, iar gama acestora se reduce la tipurile sport în stil american, adică mașini mari, greoaie, mai dificil de manevrat, cu

motoare puternice, însă ai caror cai putere se simt la drum întins și nu la pornirile de pe loc, la accelerațiile rapide. Una este să pornești de pe loc o mașinuță micuță, europeană, cu un motor puternic, chiar dacă mai slab decât cel de la Corvette, însă cu o sarcină mai mică de tractat, și alta-i să încerci să urnești o barcă, lată, aerodinamică ea, dar prea solidă. Din punct de vedere al realizării grafice, mașinile arată destul de bine. Se mișcă însă cam ireal, fără aplecări pe roțile din exteriorul curbei. Sar și iau curbele exact ca o cutie de tablă. Nu există suspensie, sau dacă există, e mult prea rigidă.

Jocul nu este un arcade. Adică, rectific, poate fi jucat și în modul arcade, dar în carieră mașina se comportă relativ bine; mă refer la diferențele dintre tipurile de carosabil, la inerția în curbe etc. Nu există însă o variație evidentă a comportamentului în funcție de modelul de mașină folosit. De asemenea, sistemul ciocnirilor nu este prea bine implementat. Loviturile dintre mașini te pot face să pierzi direcția, te întorc atingerile din lateral-spate, însă într-un mod mult prea teatral ca să nu fie tras de păr. Scânteile care ies din atingerile cu celelalte mașini sau cu marginea drumului sunt de-a dreptul de prost gust, mai ales că mașina nu pățește absolut nimic și este lucitoare și fără pic de zgârietură, exact ca la început.

În State

Frasele nu se bucură de diversitatea și de farmecul celor din World Racing. Hărțile nu sunt complet 3D, iar jucătorul poate merge numai pe traseul stabilit. Cursele se desfășoară într-un mediu specific american. S-a încercat o motivare în plus a jucătorului prin oferirea punctelor în funcție de locul ocupat în cursă. Cu acestea ai acces la anumite upgrade-uri, care, din păcate, îți sunt oferite pe tavă.

Corvette mi-a adus aminte mai mult de NFS Hot Pursuit 2, fără a avea spectaculozitatea mașinilor de acolo, dar parcă cu un plus la fizică. Dacă ați terminat tot ce merită jucat, atunci puteți să-i acordați puțin timp, chiar dacă numai pentru a vă întoarce la alea vechi și bune.

■ Sebah

Titlu	Corvette
Gen	Racing
Producător	Steel Monkeys
Distribuito	TDK
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	corvettegame.com

Grafică	7/10	Sunet	6/10	Gameplay	6/10
Multiplayer	7/10	Storyline	N/A	Impresie	6/10

6.4



În '57 se făceau mașini frumoase!



Mașina lu' fiu lu' Continental



Sunt și la televizor!

Teenage Mutant Ninja Turtles

Testoase cu limbrici și multe shuriken-e

Dacă nu aveți cinci ani și dacă știți să umblați cu telecomanda de la televizor din sufragerie, imposibil să nu fi auzit vreodată de cvartetul fenomenal format din Leonardo, Raiael, Donatello și Michelangelo, cele patru testoase care au speriat răsăritul acum câțiva ani buni. Acum mulți ani, patru testoase venite în excursie prin România s-au pierdut prin încălțitul sistem de canalizare și s-au mutantizat de mai mare dragul. Nu se știe dacă aparțineau vreunui american venit să demonstreze împotriva poluării de la Copșa Mică sau împotriva infernalului sistem de taxe, dar cert este că li s-a întâmplat ceva groaznic și au început să lupte împotriva sistemului neocomunist ce făcea ravagii pe vremea aceea. Cele patru testoase au fost mai rele ca haiducii și până nu au reușit să doboare și ultimul ciocoi, vechi sau nou, nici nu s-au gândit să plece înapoi în Insulele Galapagos. Atât de importantă a fost contribuția lor la introducerea sistemului capitalist, la supremația gumei de mestecat și a hot dogului autohton, încât forurile superioare ONU au hotărât că ar fi fain să li se dedice un film întreg și chiar o serie de jocuri pe calculator. Și asta nu pentru a câștiga bani de pe urma lor, nici pe departe!, ci doar pentru



a funcționa gen carte de istorie. Cine oare nu vrea să știe despre cele patru testoase salvatoare și merele de aur? Problema era că cei mici din zilele de astăzi nu prea mai citește și de aceea au scos această formă nouă de culturalizare: calculatorul și mâncarea semi-preparată.

Când trebuie să mănânci floricele și când sarmale

În cultura internațională există o problemă care a chinuit omenirea timp de ani buni: de ce unii oameni suferă de platfus și cine a băgat sâmburii în pepene? După ce aceste probleme au fost dezbătute preț de vreo trei simpozioane și patru, cinci congrese internaționale, s-a ajuns la niște concluzii cutremurătoare: cel mai bine este să se mănânce floricele între cele mai importante mese ale zilei, din două în două zile, și sarmale la începutul postului mare, de preferință încălzite și cu smântână după gust. Aceste adevărate leme au avut niște oponenți puternici în persoanele unor iredentiști hortști, care

nu concepeau existența lucrului în echipă și supremația mondială culinară a produselor gastronomice de sorginte românească. Și, după cum se știe, când există o asemenea problemă de comunicare, sunt chemate testoasele ninja și șobolanul samurache pentru a salva situația. După ce împart trei palme în stânga și-n dreapta, un baston peste ceafă și îi înțepă un pic cu sabia, totul se rezolvă și se va ajunge la bătăi amicale pe spate și la împărțit fluturași electorali într-o atmosferă muncitoresc-prietenească. Toate aceste lucruri de bine se vor înfăptui într-o grafică de desene animate, unde Snaggle-Puss și Dexter dau mâna cu bucurie, unde Michelangelo pictează Capela Sixtină în PaintShop Pro și Leonardo face elicoptere din plastic și Super Glue. Tot ce trebuie să faci este să vrei. Just do it!

Mazărea revine la putere

După ce s-a observat că Rafael nu mai dă aceleași rezultate în câmpul muncii după ce consumă o strachină de fasole bătută cu niște ceapă prăjită pe deasupra, s-a introdus obligatoriu în meniul campionilor mâncărica de mazăre cu o costiță afumată și cu sare iodată, prietenii știu de ce. Respect!

■ Konieco



Crash!



Bum!



Bang!

Titlu	Teenage Mutant Ninja Turtles
Gen	Action
Producător	Mirage Studios, Inc.
Distribuitor	Konami
Procesor	PII 400MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.ninjaturtles.com

Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	8/10
Storyline	5/10
Impresie	5/10

6,1

X² – The Threat

... care este
de fapt XXL
și The End

The Threat

[illegible]

Adinguri

[illegible][illegible][illegible]

in space



Survivor

[illegible]

8.— Beyond the Frontier, being a collection of poems, including all his recent compositions, and some of his earlier ones. (London: Macmillan, 1904.)

[illegible]

Unit: 16 in divalent state

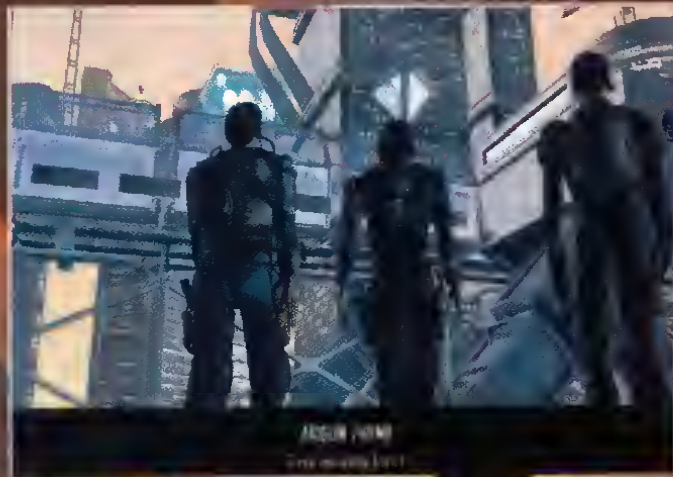
despre acest rol și reprezintă încă pentru mulți școli, în care nu poți să-l înțelegi, îngrădit. Este de înțeles că o școală a liceului X face un parteneriat cu Universul și alina Universul fără a da libertate completă de mișcare, mi se pare apăsătoare filozofie, o bălăne de pe la adresa indivizilor. El bine, X, marea totală, la descoperire, ești a corpului face cele cinci lucruri, înțelegi și explorarea, Universul X – are mijloc și plin de resurse. Evident, unde există un capot, lăsa suficient de departe, înțelegând că e compatibil cu acesta este CVT online, în primul rând pentru că este online. În CVT mai au nevoie de

[illegible]

Comertul



Un clădit mărișor



Aspectul definitiv al personajelor

Pentru început

având în vedere faptul că X – The Throat este un joc foarte complex, câștigă simon dește, cum să începuți o partidă dește, cum să avansați rapid când că sunt de folos.

Asfel, după ce veți primi primul Discovery, vi se va spune să o căutați pe o anumită înălțime de la Terra Corp din Houston la fel și pentru că vi va da de lucru. Din primele misiuni de la acesta vă veți alina, cu toate furtunile care puteți face pe o bucurie. Vă sfătuiesc să faceți și următoarea misiune deoarece vi se va da pe mână o navă de transport persoane. Aceasta are un corp suficient de mare pentru a vă permite să faceți o mers la nivel mare înalt, plus că are și o armă bine proiectată de douăzeci de milioane de 25 MW. Trebuie să fiți pe post de trading ship până faceți suficiente bani ca să vă cumpărați un transport și să transferați upgradeurile pe el. Trebuie să vedeți pe toate și veți obține un profit de 200-300 de milioane de credite. La sfârșitul acestei misiuni nu căutați să faceți un transport, acesta nu va câștiga nici un fel de upgradeuri sau dispozitive instalate, plus că va avea dămeșul proporțional cu creșterea în cantități produs „autofuzul” cu care ați început misiunea. Dacă ați vândut totul de pe el, trageți în vânt primul cadou va avea cam 5 % profit. Dacă nu faceți, ieșiți în profit. Asta e pentru început.

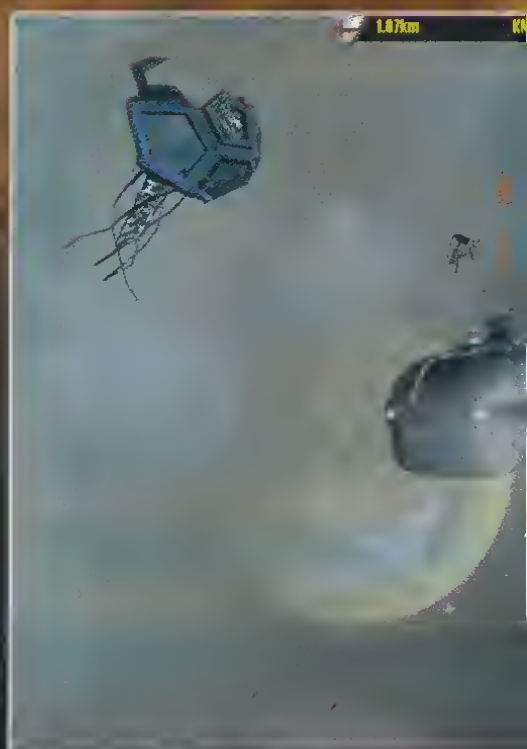
[illegible]

Exploratory

După cum spuneam, acest univers X este înzestrat și plin de oportunități. Căminul mers al stăpânilor se bazează pe abilitatea unor pretari vor mai mici la comparație. Dacă Măi devor înțelegem două sisteme solare la un moment dat preturile se vor echilibra, iar profitul va scădea. Înmințimă că nu sunteți singuri care vânză o placare bună. În acel moment, necesitatea descoperirii unor noi sisteme devine imperioasă. Este simplu, vă trebuie doar curaj. Veli descoperi astfel că există mai multe rase care domină diferite sectoare ale galaxiei. Unii sunt prieteni și eliberatori, însă alții au nevoie de domeni de localitate. Aceștia se dăruie prin diferite metode prezentate mai jos. Cu toate că unele sunt ardele care nu vă au la îndemână defici, în special rasa Xerion. De ei și de sistemele dominate de ei se va ține până în momentul în care veli avea suficiența putere de lucru. În joc va mai apărea și o rasă necunoscută, despre care nu veli spune prea multe pentru a nu vă distinge. Căci ocazia de a juca pe parcursul călătorilor le vaște veli până la răsărit și apoi și unele misiuni care vă stău la dispoziție în stații. Aceștia vă vor ajuta presigă să respectați Adlocuțional raport va vor înțelegi pe urma anșului în...



Appl din Acad Inc spatial



...și suficienți bani...

Tricks

la contonente, este cunoscută mai bine pentru „centratizarea” marilor. Altfel, pot controla școile de...
 1. Una dintre cele mai profitabile activități este capătarea rețelilor gazelor sau ale altor marfuri. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

2. Una dintre cele mai profitabile activități este capătarea rețelilor gazelor sau ale altor marfuri. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

2. Într-o dimineață

1800 H. O. W. N. T. Este o năvălărie de război, în timp ce se află în zona de la mijloc.

3. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

4. Nu exagerați cu upgrade-ul pentru năvălărie. Unele nave de război sunt imposibil de controlat.

5. De multe ori, se pot găsi nave de război de război în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

6. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

7. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

8. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

9. De multe ori, se pot găsi nave de război de război în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

10. De multe ori, se pot găsi nave de război de război în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

11. De multe ori, se pot găsi nave de război de război în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

12. De multe ori, se pot găsi nave de război de război în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.

13. De multe ori, se pot găsi nave de război de război în zona de la mijloc. Cu toate că este puțin mai complicat, decât ce va putea să înțeleagă reputația. Cel mai bine este să rămânem exact acolo unde am început, în zona de la mijloc.



Mostră de design



Alert: Missile closing

... lupta continuă

The Thrust

În zilele noastre, prezentarea unui stil în vestimentație ar trebui să fie, în primul rând, proprie și înțelegătoare, nu înii vor avea răbdarea necesară pentru a face acest lucru în stăruie, indiferent de mărimea sa. Însă, în unele cazuri, îngrijorarea față de imaginea de sine este exagerată. S-ar putea să fie o trăsătură de caracter. Evident, a vestimentației este o parte foarte mare, cum ar fi de exemplu, artelele, modelele ale persoanelor, care aduc atribute de păpușile, astfel încât pot fi în Apoi, aceasta ar trebui să fie în moduri de personalitate, cum ar fi: (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100) (101) (102) (103) (104) (105) (106) (107) (108) (109) (110) (111) (112) (113) (114) (115) (116) (117) (118) (119) (120) (121) (122) (123) (124) (125) (126) (127) (128) (129) (130) (131) (132) (133) (134) (135) (136) (137) (138) (139) (140) (141) (142) (143) (144) (145) (146) (147) (148) (149) (150) (151) (152) (153) (154) (155) (156) (157) (158) (159) (160) (161) (162) (163) (164) (165) (166) (167) (168) (169) (170) (171) (172) (173) (174) (175) (176) (177) (178) (179) (180) (181) (182) (183) (184) (185) (186) (187) (188) (189) (190) (191) (192) (193) (194) (195) (196) (197) (198) (199) (200) (201) (202) (203) (204) (205) (206) (207) (208) (209) (210) (211) (212) (213) (214) (215) (216) (217) (218) (219) (220) (221) (222) (223) (224) (225) (226) (227) (228) (229) (230) (231) (232) (233) (234) (235) (236) (237) (238) (239) (240) (241) (242) (243) (244) (245) (246) (247) (248) (249) (250) (251) (252) (253) (254) (255) (256) (257) (258) (259) (260) (261) (262) (263) (264) (265) (266) (267) (268) (269) (270) (271) (272) (273) (274) (275) (276) (277) (278) (279) (280) (281) (282) (283) (284) (285) (286) (287) (288) (289) (290) (291) (292) (293) (294) (295) (296) (297) (298) (299) (300) (301) (302) (303) (304) (305) (306) (307) (308) (309) (310) (311) (312) (313) (314) (315) (316) (317) (318) (319) (320) (321) (322) (323) (324) (325) (326) (327) (328) (329) (330) (331) (332) (333) (334) (335) (336) (337) (338) (339) (340) (341) (342) (343) (344) (345) (346) (347) (348) (349) (350) (351) (352) (353) (354) (355) (356) (357) (358) (359) (360) (361) (362) (363) (364) (365) (366) (367) (368) (369) (370) (371) (372) (373) (374) (375) (376) (377) (378) (379) (380) (381) (382) (383) (384) (385) (386) (387) (388) (389) (390) (391) (392) (393) (394) (395) (396) (397) (398) (399) (400) (401) (402) (403) (404) (405) (406) (407) (408) (409) (410) (411) (412) (413) (414) (415) (416) (417) (418) (419) (420) (421) (422) (423) (424) (425) (426) (427) (428) (429) (430) (431) (432) (433) (434) (435) (436) (437) (438) (439) (440) (441) (442) (443) (444) (445) (446) (447) (448) (449) (450) (451) (452) (453) (454) (455) (456) (457) (458) (459) (460) (461) (462) (463) (464) (465) (466) (467) (468) (469) (470) (471) (472) (473) (474) (475) (476) (477) (478) (479) (480) (481) (482) (483) (484) (485) (486) (487) (488) (489) (490) (491) (492) (493) (494) (495) (496) (497) (498) (499) (500) (501) (502) (503) (504) (505) (506) (507) (508) (509) (510) (511) (512) (513) (514) (515) (516) (517) (518) (519) (520) (521) (522) (523) (524) (525) (526) (527) (528) (529) (530) (531) (532) (533) (534) (535) (536) (537) (538) (539) (540) (541) (542) (543) (544) (545) (546) (547) (548) (549) (550) (551) (552) (553) (554) (555) (556) (557) (558) (559) (560) (561) (562) (563) (564) (565) (566) (567) (568) (569) (570) (571) (572) (573) (574) (575) (576) (577) (578) (579) (580) (581) (582) (583) (584) (585) (586) (587) (588) (589) (590) (591) (592) (593) (594) (595) (596) (597) (598) (599) (600) (601) (602) (603) (604) (605) (606) (607) (608) (609) (610) (611) (612) (613) (614) (615) (616) (617) (618) (619) (620) (621) (622) (623) (624) (625) (626) (627) (628) (629) (630) (631) (632) (633) (634) (635) (636) (637) (638) (639) (640) (641) (642) (643) (644) (645) (646) (647) (648) (649) (650) (651) (652) (653) (654) (655) (656) (657) (658) (659) (660) (661) (662) (663) (664) (665) (666) (667) (668) (669) (670) (671) (672) (673) (674) (675) (676) (677) (678) (679) (680) (681) (682) (683) (684) (685) (686) (687) (688) (689) (690) (691) (692) (693) (694) (695) (696) (697) (698) (699) (700) (701) (702) (703) (704) (705) (706) (707) (708) (709) (710) (711) (712) (713) (714) (715) (716) (717) (718) (719) (720) (721) (722) (723) (724) (725) (726) (727) (728) (729) (730) (731) (732) (733) (734) (735) (736) (737) (738) (739) (740) (741) (742) (743) (744) (745) (746) (747) (748) (749) (750) (751) (752) (753) (754) (755) (756) (757) (758) (759) (760) (761) (762) (763) (764) (765) (766) (767) (768) (769) (770) (771) (772) (773) (774) (775) (776) (777) (778) (779) (780) (781) (782) (783) (784) (785) (786) (787) (788) (789) (790) (791) (792) (793) (794) (795) (796) (797) (798) (799) (800) (801) (802) (803) (804) (805) (806) (807) (808

probleme în domeniul acestor drepturi, dar și dacă va
furniza informații cu privire la posibilitățile de
acces la servicii de sănătate. Problemele devin astfel o
prioritate în viața comunității.

Sfântul Ioan

Este pentru prima dată când sora
a fost și este chiar așa. Dacă se indică
activitatea unei caștelor HEMF, nu
este doar purtate supoziții. Vă amint
ați, alor caștelor nu în același timp.
Așteptarea și sunt și de o altă de sincer
Căminul ajută!

■ Lecture



Summary

Titlu	X- The Threat
Gen	Simulator espacial
Producător	Egosoft
Distribuitor	Endlight
Procesor	300-400 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 42 Mhz
ON-LINE	x2-game.com

	GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	MULTIPLAYER	STORYLINE	IMPRESSION	AVERAGE
Call of Duty: Warzone	9/10	8/10	10/10	N/A	7/10	9/10	8,6

Armed & Dangerous

Gloanțe să fie...

Pe cei de la Planet Moon Studios poate îi mai ții în minte de la Giants: Citizen Kabuto, un action colorat mai ceva ca o bomboană, plin de inovații și umor („Timmmyyyyyyyyyy!!!!”). De asemenea, californienii cu pricina sunt de vină și pentru una dintre cele mai încurcate și mai întortocheate conversații pe care le-am purtat vreodată. Nu știu dacă mai reții, dar respectivul Kabuto a acaparat coperta revistei în momentul în care a apărut. Însă nu o să ghiciți niciodată câte mail-uri s-au dus de la mine la producători, de la producători la distribuitori, de la distribuitori înapoi la mine, de la game designer la șeful de proiect care uitase să treacă ziua aia pe la muncă, de la unii la alții și de la toți la nimeni, până când nici unul dintre noi nu mai știa cui i-a scris, cu cine a vorbit și mai ales de ce. Eh, coperta s-a făcut în cele din urmă, dar interviul pe care indivizii ăștia trebuiau să mi-l trimită s-a pierdut undeva între două mail-uri. Asta ca să vedeți că nici ei nu sunt mai bine organizați ca noi...

Bere pentru toată lumea

Harababura pe care v-am descris-o mai sus, toată acea dezorganizare, se datorează mai mult ca sigur (și asta e valabil în cazul ambelor „tabere”) consumului excesiv al băuturilor alcoolice care, după cum probabil v-a

atenționat de atâtea ori televizorul, dăunează grav sănătății. Noi nu recunoaștem, dar e normal ca orice român să aibă prin preajmă un cazan plin cu țuică și un borcan cu murături (că, deh, viața e grea)... Ei (cei de la Planet Moon Studios, producătorii), în schimb, întrebați de unde le vine inspirația, declară fără nici o jenă față de reclamele TV că berea îi ajută foarte mult. Cei care au jucat Kabuto și nu s-au prins că toate poantele din jocul ăla au ceva iz de alcool, pot acum să doarmă liniștiți că misterul a fost rezolvat.

De ce tot bat eu câmpii pe tema asta? Am probleme cu respectivele licori? Fac reclamă la diverși urși și munți? Nu, doar că în spiritul profesionalismului pentru care redacția Level este atât de cunoscută, am analizat atent jocul și am ajuns la concluzia că totul se învârtă în jurul băuturilor alcoolice, mai ales a celei din hamei și alte prostii (oricum nu îmi place).

Armed & Dangerous poate fi înțeles mult mai bine dacă este privit nu ca un joc pe calculator, ci ca o ieșire în oraș, cu băieții. Trecând peste seva inspirației pentru joc, care este trasă din six-pack-uri de Bud (după cum ne anunță producătorii în FAQ-ul oficial al jocului), putem observa că personajele principale sunt diverse tipuri de indivizi des întâlniți prin baruri, mai ales pe sub

mesa, chiar dacă alcoolul le-a dat înfățișări demne de visele cele mai grele. Îl avem astfel pe Roman, eroul principal, cel care duce greul „luptei”; Jonesy, un șobolan cu tente de Miron Cozma, mai bătăran și cel puțin la fel de rezistent ca



Roman; Q1-11, un robot cu o inimă de aur, mintea unui majordom de case mari și o obsesie pentru ceai, probabil „inspirat” de vreun amic de-al producătorilor, care nu bea și îi conduce pe toți acasă; în fine, Rexus, bătrânul magician, inamicul săpunului, cu probleme grave de memorie, lucru care probabil vi s-a întâmplat și vouă de câteva ori în viață.

Gașca de față își propune să fure The Book of Rule, o carte magică de puteri nevăzute (probabil mult dorita bere de după ora de închidere a barului), pe care însă trebuie să o recupereze de la regele regatului (personaj prin definiție negativ, probabil barmanul) prin diverse mijloace care implică însă aceleași lucruri: gloanțe,



Un screenshot din jocul Armed & Dangerous

multe gloanțe, bombe, explozii și distrugere în masă.

Așadar, luptele vor fi multe și grele, inamicii nenumărați, exploziile asurzitoare, camera se va mișca amețitor, culorile îți vor agresa ochii, rapiditatea cu care decurg evenimentele va deveni insuportabilă, iar nevoia de o pauză și o lămâie, o certitudine. Prin tot acest infern, plin de clădiri dușmănoase care încearcă să te omoare sau care nu vor să te ascundă, un singur loc te poate salva: bodega satului! Clădirea



iese în evidență prin albul său, semn definitoriu al păcii, speranței și spumei de bere, care contrastează puternic cu restul imobilelor de prin zonă, fade și neinteresante. În această oază de liniște (Dar dumnezeiesc, ce mai!) te vei putea odihni și îți poți reface forțele în timp ce sorbi cu poftă dintr-o halbă plină ochi.

Mahmureala de a doua zi

Privit din punctul de vedere al unuia care se întoarce dimineața acasă, pe șapte cărări, gameplay-ul din Armed & Dangerous nu poate dezamăgi pentru că, după câteva beri, cantitatea va conta mai mult decât calitatea. A doua zi însă, după o cură cu murături, lucrurile se schimbă. Fuga bezmetică

printre inamici, luptele lipsite în general de orice apropiere tactică, haosul din jurul tău, care nu îți cere decât să apeși pe butonul de la mașă și să strafezi ca un nebun, își pierd rapid din farmec și te lasă dezamăgit și cu o durere de cap.

De asemenea, personajele care gravitează în jurul tău, simpatice și demne de o cinste pe când ești, în termenii de specialitate, în stare de ebrietate, vor deveni, după ce îți trece mahmureala, la fel de străine ca orice necunoscut de pe stradă (asta îmi aduce aminte de cheful de la Feri, un băiat fain din ungurime, unde, după o noapte plină de damigene, ne-am trezit mahmuri vreo 20 de indivizi și ne speriam unul de altul și nu știam care dintre noi e Feri ca să-i mulțumim pentru vinul ăla fain... dar asta e altă poveste). Deși simpatice foc și cu potențial, personajele din Armed & Dangerous sunt prea grăbit „construite”, fără a avea o poveste de fundal. Tocmai din cauza asta este foarte greu să te atașezi de ele.

Tot după mahmureala de a doua zi, umorul din joc nu va mai fi privit cu simpatie, ci mai mult cu suspiciune. Îmi e clar că aș râde la poantele din Armed & Dangerous până m-aș îneca dacă masa ar fi plină de sticle goale, însă în deplinătatea facultăților mele mintale nu pot decât să consider umorul din joc drept unul destul de forțat și care o ia câteodată pe niște extreme care i-ar putea deranja pe unii. Dar ca să fiu corect până la capăt, momente de umor de calitate există în joc, iar dacă după Giants mi-a rămas în cap faza cu „Timmmyyyyyyyy!!!”, din Armed & Dangerous o să mă aleg probabil cu „Death to the salad eaters!!!”, sloganul de luptă antivegetarian al unor roboți de grădină... mă rog, complicată poveste.

Hâc

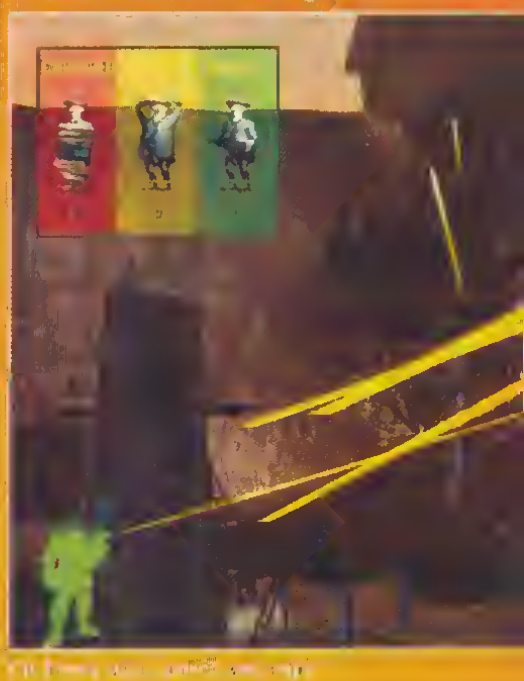
Repede cu concluzia, că vrea Ancuța să închidă barul: jocul e mediocru, cu tot umorul, grafica (care din proastă, la începutul jocului, devine chiar frumoasă pe măsură ce avansezi), vocile, povestea și gameplay-ul său. Putea fi mult, mult mai bun, iar gândul ăsta mă întristează atât de tare încât de-abia aștept ziua de salariu, să îmi beau mințile!

■ Mitza

P.S. Feri, oricine ai fi tu, ești tare!!!



O clară diferență de tehnologie



Titlu	Armed & Dangerous
Gen	Action
Producător	Planet Moon Studios
Distribuitor	LucasArts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 750 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.lucasarts.com/products/armedanddangerous



Grafică	7/10
Sonet	8/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	6/10

6.6

SHADOW MAN



Când totul în cartier se bazează pe voodooii.



La vremea când încă lăunțușă pe rai-
culușor porol Shadow Man, adică prin
1799, am reușit să fac rost murmur de
versiune catalhiană a lui, de la născut,
problema era că nu avea muzică: lip-
seau din sunete, iar căscurile sunte-
au deridau pe-a repede, înepentur, și
până la urmă elilor prost. Atât de prost
mă făc pe lângă faptul că nu am
primit mare lucru din acțiune: porol
mă era blănat după parțiale a să în
proporie de viciu înșel, exact în
mijlocul unui foarte interesant
coteșerie, în care se împlinea un ritual

voodoo, cu transparențe condiții
securitate.

Problema a fost că Shadow Man
mi-a plăcut atât de mult amerc, în
puterea problemelor versiunii era de-
mă, încăl nu am putut să îl voi termina
într-un fel, dar cu ziua cu pacienți a venit,
dezvalind elilor să rețor mai scurții
faptul că pe al fiii din revista noastră
este un lucru peșteră. Un fac original
bun nu am văzut și este lipsit de pro-
blemele versiunii la putare. Alți astoi de
joc este Shadow Man, pe care îl puteți
găsi acum în imaginea sa splendoroasă.

Stan Pășitul returns

Că cine a înțeles înțeles, am fost cel
care a înțeles înțeles, la Shadow Man,
amând că numele de Stan Pășitul.
Amis de ope înșelăm de nu a înțeles
terminat, am fost nume la adresa porolui,
poate mai mult de la înțeles porolui
seguia la vremea respectivă, amând
veștind oficial, sunt că a sosit vremea să
adun repartize, înțeles înșelăm totuși,
aveți zărit lor nume la Escul lor înțeles
noua prezentare.

Shadow Man este un joc de acțiune



Statul salvării mame Aneta.



Bătăie cu înșelăm.

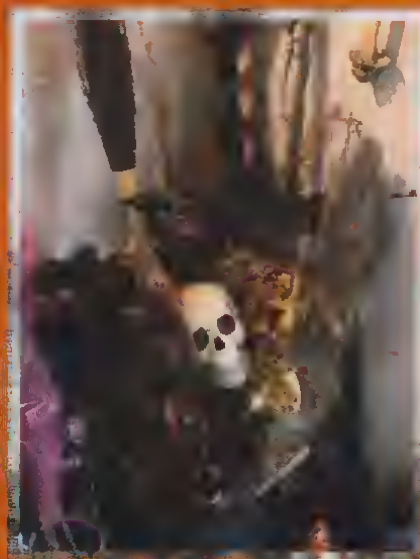


Cataglyphis rufus

Shadow Man, și într-un săpător aplecat
săfârșit, înainte să-l îngroșe și să-l
înfășoară pământul pe lângă gura
stomacului de la bucuria morții.

Qu-tu, vino

O abordare științifică



➤ parcurându-le pe alte căi, de nebatat până în momentul în care ai atins din plin suplimentare. Este plăcut felul în care jocul te provoacă: vezi o oală cu apă în loc într-un templu, dar nu poți ajunge până acolo decât dacă poți să pisești pe furi, iar pentru asta trebuie să rapale pușca Muncher prin porțile unei alte templu, în care vei afla spora necesară la altă oală decât de băndesi puterea Nocturn, de înfrunt în loc pe care te aștepți în alt templu, unde...

Și nu este vorba numai despre templele din întregul univers, ci și despre lucrurile din Aegion, timpul monstruos construit de Lurjen și de alții alții. Către care se bătă se dea seacă cel dinți criminali în serie, în frunte cu Jack și Intercontinental, pe care va trebui să-i înfrunți în diferite situații în lumea noastră, a celor vii. Cu prima, așa vei avea mai multă înțelegere, dar și de putere, oțără la mână unde în învențita nivelurilor din Shadow Man.

De altfel, lipsa unei bătri în joc, cu ai putea să te înfrunți în încălțările te potredici a tărâmurilor din Shadow Man, ai putea să fie un dezavantaj major. Nu de puține ori m-am enervat peste măsură cauzând să revin în anumite locuri, fiind incapabil să-mi amintesc, plasându-mă exact al de mână – de unde înfrunți alimțări prin pușca trite prestate cu suflete chinate și chinuți, iar de neapăsă sper că Mike își va scuti curajul și va pune pe CD-ul LEVEL bătă înfrunți Shadow Man, așa cum a fost necesar până în urmă realizată de Acclaim. Nu va considera că fiind un cheer, că un adăos strălucit necesar și civilizată în un joc de calitate această facilități...



Nu ești Shadow Man decât dacă nu ești și voodoo!

Pe lângă puzzle-uri, sărituri și călări în cel mai pur stil de platformă, Shadow Man oferă și o parte consistentă de luptă. Aici intervin armele exotice puse la dispoziție de tridimensionalul, al cărui nume înfrunzește înfrunzile dintr-un superb realizat a jocului, pentru că nu doar armele și a semnal de nivel în din Shadow Man un joc de acțiune, după mine cel mai bun joc de platformă ever, și mai desălmisera clădită, teribilă, caturată din culori și forme, din isomirii și suspensiții, dar și din sunete foarte bine alese.

Nu știu dacă Shadow Man poate fi considerat un joc foarte bun, mai pentru că în el nu este simțul sentiment pe care îl înfrunți pe lângă acesta, și înfrunze satisfacția estetică a frumuseții de

o arhitectură doborâtă, umorul unei personaje precum simple faimă sau exotismul un ar dăru armă și artefacte. Dacă ce știu este că Shadow Man este pentru mine unul dintre cele mai bune jocuri pe care am pus vreodată mâna, un fel de despre care se vorbesc puțin până acum, dar care merita mult mai multă atenție decât furile împotriva ale unei anumite domnie care nu a putut fi niciodată înfrunzită.

■ Marius Ghinea

Titlu	Shadow Man
Gen	Action
Producător	Acclaim Studios
Distribuitor	Acclaim Entertainment
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 2.0 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerație 3D	minimum 8 M
ON-LINE	www.acclaim.com games/shadowman



Gară pentru morți.



Highway to Hell.



best
distribution

Detalii pe www.level.ro

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	120.000 lei/buc		

Formă cod fiscal

Nume prenume

Nr.

Nr.

BL

Sc.

Localitate

Cod

Judet

Telefon

e-mail

Am plătit

lei în data de

cu mandat postal / ordin de plată nr.

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
<input type="checkbox"/>	6 luni	750.000 lei	450.000 lei
<input type="checkbox"/>	12 luni	1.500.000 lei	850.000 lei

Începând cu luna:

Formă cod fiscal

Nume prenume

Nr.

Nr.

BL

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Judet

Telefon

e-mail

Am plătit

lei în data de

cu mandat postal / ordin de plată nr.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

NUMELE JOCULUI

Hogya Board Games 2003

Tic-Hat! Nakatomi House

Monsters, Inc. Mini-tropolis Mission

Empire: Battle for Dunk

American McGee's Alice

Black & White

Aliens versus Predator 2

Need for Speed Porsche 2000

Half-Life

No One Lives Forever

Clive Barker's Undying

SWAT 3

Hogya Design Games 2003

Preț 9,99 EURO / Bucată 150.000 lei

Bucăți

TALON DE COMANDĂ JOCURI

exclusiv pentru cei care se abonează pe un an la LEVEL în perioada 1 decembrie 2003 - 29 februarie 2004

Formă cod fiscal

Nume prenume

Nr.

Nr.

BL

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Judet

Telefon

e-mail

Am plătit

lei în data de

cu mandat postal / ordin de plată nr.

DIRECȚIA ATENȚIE CONDIȚII DE DESFĂȘURARE

Durere pe 16 mm

Presupun că nu sunteți membrii unui trib obscur din deșertul Kalahari, nu ați fost crescuți de lupi sau cel puțin nu aparțineți comunității Amish. Pornind de la aceste presupuneri, îmi iau libertatea de a nu vă spune cine este Max Payne. Sau ce a făcut de-a lungul timpului, lucruri binecunoscute mulțumită producătorilor, distribuitorilor și, de ce nu, bulgarilor (pe această cale vreau să mulțumesc poporului vecin și prieten pentru tonele de plastic distribuite în România) fără de care mi-aș fi cheltuit alocația pe băutură.

Întâmplător, pe când înjuram Pokemonul și blestemam Disney-ul, am dat nas în nas cu o bucățică mică de plastic pe care scria mare și lat Max Payne, pe care am înfipt-o imediat în GBA. La fel de întâmplător (dar nu la fel de plăcut), 15 minute mai târziu bateria se termina, lăsându-mă în imposibilitatea de a măcelări milioane de pixeli nevinovați. Ce am văzut poate fi descris numai prin gesturi sau prin exclamații neinteligibile. Și pentru că nu pot să umplu o pagină de „uau”, o să încerc să devin un foarte mic Creangă și să vă spun o mică poveste.

Poveste

A fost odată ca niciodată un voinicel pe nume Max Durere, care a sucit capul multor europeni. Și a mai fost o cutiuță minusculă și plăpândă care a sucit capul și mai multor japonezi. În numele prieteniei între popoare, bioinginerii Mobius Ent. l-au micșorat pe Max exact cât să încapă în cutiuță, l-au făcut nițel izometric și l-au trimis la produs. Recolta se anunță a fi bogată, iar kinderii japonezi se anunță a fi extrem de fericiți. În rest, totul rămâne la fel, prin „totul” înțelegând punctul de vedere al lui Max, precum și metodele prin care și-l impune. Aceleași arme, aceleași aventuri, aceiași „oameni de bine” care vor să-i facă rău și aceeași filozofie de dui bani, care însă poate fi ușor trecută cu vederea, luând în considerare apariția unei noi filozofii, cea a vecinei de compartiment (plină și ea de clișee, lumhago, artrită, nepotul plecat în Germania la fu... muncă etc.)



Max este un dur. Nu și-a pierdut vocea după această dificilă operație, fiind probabil primul individ care a reușit să se facă auzit și (aproape) înțeles de Cei De Dincolo (de dincolo de LCD, vreau să spun. Morbizilor!). Voi, Cei De După și Ocazional Dintre (Carpați), probabil nu veți fi așa de impresionați, dat fiind faptul că Bulgarul și GBA-ul nu au făcut cunoștință. Și nici nu cred că vor face.

■ cioLAN

Producător Mobius Ent.

Distribuitor Rockstar

Calitate [5 stars]

Câștigătorii lunii decembrie

La concursul LEVEL „Câștigă un maus optic!”, următorii au câștigat:

Vereb Daiana din Timișoara un maus A4Tech MOP-17 (RHS Company)
Ciobică Elena-Dominique din Pașcani un maus Samsung OMS3PB (ProCA România)
Stoian Claudiu din Târgoviște un maus Logitech M-RAA93 (Flamingo Computers)
Huiban George Adrian din Săcele un maus A4Tech SWOP-4B Big Thumb (UltraPRO Computers)
Babeș Andrei din București un maus Logitech MX310 (Flamingo Computers)
Popa Diana din Brașov un maus Microsoft IntelliMouse Explorer (Flamingo Computers)
Hnatec Nicolae din București un maus A4Tech RFSOP-3S (RHS Company)
Stoica Ștefan Mircea din Hărman un maus A4Tech RFSOP-4B (RHS Company)
Nistor Ștefan din Comănești un maus Logitech MX700 (Flamingo Computers).



La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Max Payne 2: The Fall of Max Payne a fost câștigat de către **Boieru Alin** din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubi Soft**, jocul Tom Clancy's Splinter Cell a fost câștigat de către **Romașcu Cristian** din Brăila.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, **Zaharia Răzvan** din Iași a câștigat un Tacticalboard.

La concursul LEVEL împreună cu **Vireal**, **Calutu Fănel** din Tulcea a câștigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.

La concursul LEVEL împreună cu **Interfilm**, **Păun Vicendu** din Râmnicu Vâlcea a câștigat un tricou The Medallion.

Ivory DVD Player

De foarte multă vreme, cea mai mare parte a utilizatorilor își folosesc propriile calculatoare pentru a viziona filme. Indiferent de formatul de compresie pe care acestea îl aveau și cu un computer cât de cât acceptabil, reușeam uneori să văd sau chiar să revăd anumite filme cu mult înainte ca acestea să apară la cinema sau să fie difuzate de anumite canale de televiziune, al căror abonament are un preț echivalent cu al unei pungi de popcorn (P.S. Punga de popcorn era inclusă în preț ☺). Totuși, uneori acest lucru nu mă mulțumea îndeajuns. Majoritatea filmelor se vedeau prost. Și deoarece euforia filmelor văzute înainte de termen se stingea încet, am redevenit fanul sălilor de cinema. Și dă-i, și chinuie-te pe scaune care mai de care mai „drepte” și suportă mirosul de semințe prăjite.

Minunea a reapărut în momentul în care am pus mâna pe primele discuri cunoscute sub denumirea de DVD. Ce erau astea? Am auzit pe la unii și pe la alții, însă nu m-am așteptat să rămân fără aer în momentul în care le-am băgat în incredibila unitate DVD-ROM pe care am cumpărat-o special pentru acest scop. Totuși, oricât aș fi fost eu de fan, de-a lungul vremii devenisem nesimțit de pretentios la orice chestie care mă deranja. Principalul element perturbator era vâjâiala aia care mă zgârie pe creier, produsă de nenumăratele

cooler-e de prin carcasă. Salvarea nu a încetat să apară: DVD Player-ele Stand-alone, adică cele pe care le legi direct la o pereche de boxe și la televizor.

Între timp, undeva în întuneric, se dezvoltă și strângea armate primul inamic al DVD-urilor. Maleficul DivX, cunoscut și sub nickname-ul MPEG4, a adunat în el un algoritm de programare care a făcut ca sămănelele filme de pe DVD să ajungă din nou în brațele CD-urilor obișnuite. Bineînțeles, acestea au devenit atât de folosite încât, în acest moment, au apărut și player-e externe pentru așa ceva.

Ivory, căci acesta este brand-ul sub care a apărut în România acest produs, este atât de deștept încât știe să redea cam tot ce ține de video și de sunet. Redarea de secvențe video poate fi făcută din formatele: MPEG-4, DVD-(R și RW), SVCD, VCD. Se pot vedea chiar și poze în format JPG. Dacă dintr-un anumit

motiv vreunul dintre aceste formate video nu poate fi redat, producătorii pun la dispoziție pe Internet cea mai recentă versiune de firmware, plus modul în care se face acest update. În cadrul firmware-ului sunt incluse și cele mai noi decodare video pentru toate formatele care le suportă. În ceea ce privește partea audio, Player-ul Ivory poate reda CD-uri audio, DVD-uri audio și MP3-uri.

În esență, Ivory Player e o chestie faină, însă personal mai aștept să scadă din preț.



Denumire:	Ivory
Gen:	Te pune pe gânduri?
Producător:	Ivory
Distribuitor:	Flamingo Computers
Telefon:	021-222.50.41
Preț:	249 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★

Apare suita grafică CorelDRAW 12

În această lună se va lansa corelDRAW 12 la nivel mondial, în limbile engleză, germană, franceză, italiană, olandeză, spaniolă, portugheză, braziliană și japoneză. Celebra suită de aplicații grafice CorelDRAW va include: Acestă suită va fi compusă din CorelDRAW 12 pentru ilustrații vectoriale, Corel PHOTO-PATENT 12 pentru imaginea digitală și CorelSHOW 12 pentru grafica dinamică. Toate aceste

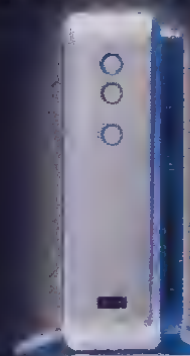
aplicații Corel se vor bucura în noua versiune de noi tehnologii, inteligente cum ar fi Smart Drawing, TouchUp brush și îmbunătățirea așezării textului Smart Object.



HDD extern Western Digital

Celebra companie Western Digital și-a îmbunătățit portofoliul cu un nou model de Harddisk extern. Noul produs, modelul MyData Compact, este mult mai mic decât un HDD în acest caz, însă au fost introduse o serie de caracteristici deosebite. Are un mini-HDMI USB 2.0. Capacitatea de stocare este cuprinsă între 120 și 250 GB. Conectorul USB 2.0 se poate face în prin intermediul portului USB, fie

prin FireWire. La simplă comandă devine unitate de backup.



Hercules ProphetViewII 191 BLK



Întotdeauna când vine vorba de monitoare TFT se subînțelege faptul că acestea sunt mici, subțirele și ocupă spațiu puțin pe birou. Ei bine, Hercules

ProphetViewII 191 nu face parte din această categorie. Și pentru a vă demonstra acest lucru, vin și cu dovezile. ProphetViewII 191 poate fi considerat chiar un monitor mare, grație celor 19 toli pe care îi are diagonală acestuia. Subțire? Hmm, poate mai bine zis: extrem de subțire. În ceea ce privește spațiul de pe birou, aș putea spune: ZERO. De ce? Din pricina faptului că ProphetViewII 191 poate fi montat cu ajutorul unui sistem de prindere direct pe perete (cu condiția să avem așa ceva prin apropiere).

Conform specificațiilor, părerea mea este că valoarea de 25 de milise-cunde pe care acest monitor o are este

una acceptabilă în cazul în care doriți să folosiți PC-ul la jocuri sau la vizionări de filme (Apropo de vizionări... bună tanti d'alături). Butoanele de navigare prin meniuri sau configurare ale diverselor opțiuni ale acestui monitor sunt, în opinia mea, bine gândite. Nu sunt foarte ascunse, nici nu îți atrag atenția. Într-un cuvânt: practice.

Denumire: ProphetViewII 191

Gen: „Micul” profet

Producător: Hercules

Distribuitor: Ubi Soft România

Telefon: 021-569.06.00

Pret: 599 EURO (fără TVA)

Calitate: [5 stars]

Hercules DJ Console

Interesantă denumire. Cică DJ Console. Și gata. Atât mi-a fost. În secunda doi deja eram cu el în brațe, cu CD-ul cu drive în unitate și cu cablul USB în cealaltă mână, pregătit să îl înfig în sistem. L-am conectat. Drăguțul Windows XP l-a recunoscut și m-am apucat să instalez aplicațiile fără de care bucuria mea nu ar fi fost maximă. Gata, mi-am zis, procedură completă! Let's party. Mi-am încărcat în playlist-uri toată gașca mea de MP3-uri, am legat boxele direct la consolă și am apăsă „Play”. Efectele și modul de realizare al acestora sunt practic nelimitate. Totul depinde de imaginația individului. Faci ce vrei, după cum te taie capul. A, nu v-am zis: Hercules DJ Console este o plăcă de sunet externă și nu are nevoie

de alte alimentări decât cea din USB. Poziționarea, precum și modul de operare al butoanelor și al celor două platane sunt oarecum identice cu cele de pe mixerele profesionale, deci cei mai experimentați în acest domeniu se vor simți în largul lor.

Ieșirea audio poate fi pe șase canale, iar panoul din spate oferă întreaga gamă de conectori atât pentru legături analogice, cât și digitale pentru a realiza astfel de legături.

Suita de aplicații „pentru mixaj” ce însoțește acest produs este alcătuită din Virtual DJ, Storm DJ și unul beton pentru începători, New DJ. Deci, mai curând decât credeți, o să-mi lansez primul CD. Vi-l dau gratis, serios, cu condiția să îl cumpărați.



Denumire: DJ Console

Gen: „My Precious” Buttons

Producător: Hercules

Distribuitor: Ubi Soft România

Telefon: 021-569.06.00

Pret: 139 EURO (fără TVA)

Calitate: [5 stars]

Lansare RealPlayer 10

Una dintre cele mai mari companii din domeniul software-media, RealNetworks, a anunțat prima relativare mare a din ultimii ani: aplicația RealPlayer, versiunea 10. Aceasta nouă versiune este capabilă să ruleze și să administreze cam toate tipurile de fișiere media. Alături de acestea, Real Player va conține cele mai bune colecții în materie de muzică și video. Cei interesați îl pot download-a gratuit de la adresa www.real.com. O altă îmbunătățire este posibilitatea de a transfera fișiere cu peste 7 mb/s dispozitive externe.

RealPlayer

Imagini 3D mobile

Ultima posesie în materie de imagini 3D a fost prezentată de ATI în cadrul unei expoziții din Las Vegas. Imaginile 3D sunt generate cu ajutorul unui nou chipset grafic, care va fi implementat în următoarele telefoane mobile. Caracteristica inteligentă a chipset va fi imagineri 2D/3D. Unele firmi au optat deja să lucreze și în mod Dual Display, în cazul în care telefoanele cu chipset vor afișa acest

stadiu. Și rezoluția camerelor digitale va fi în creștere și ea ajunge la rezoluții de maxim 6.3 megapixeli.





Gigabyte SA4LB

Acum câțiva ani, când am dat pentru prima oară nas în nas cu computerele și încercam să fur meserie de la fel de fel de meseriași, rămâneam oarecum „interzis” la unele faze de-ale lor în momentul în care le apărea în față o super carcasă. În cele mai multe

cazuri puterea de calcul a respectivelor PC-uri era „măsurată” după dimensiunea carcasei. Cu cât carcasa era mai mare și mai impunătoare, cu atât se zicea mai tare: mamă ce calculator beton! (Mai știu un domeniu, unde mărimea contează, dar...): Vorba aia, vai de capul procesorului din interior (recunosc, doar în unele cazuri). În momentul de față, această speculație nu mai are același impact. Mai nou, au început să apară carcase din ce în ce mai mici, mai aerisite și, de ce nu, mai silențioase. Și nu zic doar așa, să mă aud vorbind. Aceste criterii chiar le-am întâlnit la PC-ul de față. Produs de cei de la Gigabyte, acest barebone este atât de silențios încât riști să îl lași aprins fără ca măcar să îți dai seama. Nu numai că nu îl auzi, dar mai poți să îl și pierzi. Dimensiunile acestuia nu le depășesc pe cele ale unui Video Player, iar interiorul său este chiar impresionant. Toată munca „de jos” o face placa de bază Gigabyte GA-P4GVP. Pe ea este montat un procesor Intel Celeron la 2000 MHz și un harddisk Western Digital de 40 GB. Sub el, o unitate CD-RW

S2-32-52 ajunge pe culmile fericirii. Elementele de conectivitate ca Nea' USB sau porturile paralel și de rețea sunt prezente. Din cauza absențelor, au fost exmatriculate portul FireWire, unitatea floppy și slotul AGP. Eh, ce ți-e și cu slot-ul ăsta AGP! Poate vrea cetățeanul să își pună un Radeon, ceva. De unde? Nimic. Te mulțumești doar cu video-ul onboard cu 8 MB din memoria sistemului. Problema e că restul componentelor din interior sunt cele clasice, pe care le întâlnim de obicei în PC-uri. Poate sursa și cu placa de bază ar avea ceva de comentat. Dar cine mai stă să asculte și părerea lor? Absolut nimeni. Și știți de ce? Datorită prețului. Acest sistem plus o tastatură costă nici cât un sfert dintr-un PC normal fără prea multe pretenții.

Denumire: SA4LB
Gen: Barebone PC
Producător: Gigabyte
Distribuitor: Caro Group
Telefon: 021-313.71.09
Preț: 349 USD (fără TVA)
Calitate:

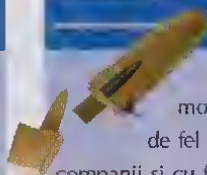
Altec Lansing AHS-502



Alegerea unei perechi de căști se face după mai multe criterii, ca de exemplu dimensiunea, puterea, gradul de fidelitate ș.a.m.d. Ei bine, această pereche de căști m-a încântat. Ba mai mult, cu ajutorul microfonului poți purta o conversație telefonică via Internet. Pe fir se găsește un mic potențiometrul ce permite reglarea volumului în căști și, implicit, a sensibilității microfonului.

Denumire: AHS-502
Gen: Audio System
Producător: Altec Lansing
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.50.97
Preț: 21 EURO (fără TVA)
Calitate:

TwinMOS USB2.0 Mobile Disk II



Despre discuri mobile realizate de fel de fel de companii și cu fel de fel de capacități am mai discutat. Despre ce nu am discutat noi este acest TwinMOS Mobile Disk. Micul gigant este capabil să stocheze o capacitate totală de 1GB, aka 1024 MB. Cu ajutorul vestitului port USB 2.0 puteți să vă transportați datele sigur și ușor între PC-uri. E mai simplu și mult mai comod decât să umbli cu RW-urile la buzunar.

Denumire: Mobile Disk II
Gen: Micul Sfarmă Platră
Producător: TwinMOS
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 299 USD (fără TVA)
Calitate:

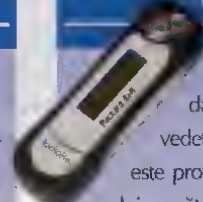
Microsoft MultiMedia Keyboard



Trăind într-un mediu multimedia, se presupune automat că am avea nevoie și de o tastatură multimedia. O soluție de această natură au realizat și cei de la Microsoft: o tastatură naturală, fără coloranți sintetici și compuși chimici, cu 104 taste standard, plus alte câteva seturi de butoane care formează modulul multimedia. Modul de construcție este foarte ergonomic, însă e nevoie de ceva timp să te obișnuiești.

Denumire: Natural Keyboard
Gen: Maseuza nu e inclusă
Producător: Microsoft
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 34 EURO (fără TVA)
Calitate:

Packard Bell AudioKey



Și de această dată urcă pe scenă vedeta... USB. Tot el este protagonistul numărului următor. Împreună cu asistentul său, Packard Bell, încearcă să scoată din johen un MP3 Player. Și... reușesc să șocheze cu o memorie de 128 de MB, în care pot fi stocate MP3-uri și alte soiuri de fișiere. Controlul funcțiilor se face prin intermediul câtorva butoane, iar dacă îți place să faci pe detectivul, îți poți permite să înregistrezi și alte sunete... în limita... bunului simț.

Denumire: AudioKey
Gen: Muzică și MP3-uri
Producător: Packard Bell
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 125 USD (fără TVA)
Calitate:

SYD DSC-3900C

În terenul camerelor digitale a mai intrat un jucător. La prima vedere, pare a fi unul obișnuit, însă cu sânger românesc. Brand-ul SYS este înregistrat în România și pune la bătaie întreg meniul camerei în limba română. Că nu toți am avut bonă englezoaică.... Din punctul de vedere al specificațiilor tehnice, această cameră are un senzor CCD de 2,1 Megapixeli și un zoom digital de 4x. Ecranul TFT de 1,6" din spate ajută la captura de imagini fără a mai fi nevoie să „ochii” prin ocular. Din păcate, cei 8 MB ai memoriei interne sunt insuficienți celor ce prestează pe post de „paparazzi”.



Denumire: DSC-3900C
Producător: SYD
Gen: În românește: cameră foto
Distribuitor: Sysnet Distrib.
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 139 EURO (fără TVA)
Calitate:

Logitech Rumblepad Gamepad



În ultima vreme am observat cu toții că sunt la modă jocurile copiate de pe console. Și cum nu toate joacele se pupă cu tastatura, unii au pus mâna și s-au apucat să facă și gamepad-uri. De la Logitech apare unul mai șlefuit, ce-i drept, care are un force feedback de îți scutură până și dinții. Spre deosebire de majoritatea gamepad-urilor, acesta dispune și de buton de throttle, care poate deveni uneori extrem de util.

Construcția și gradul de flexibilitate al celor două mini-stick-uri nu pot decât să ducă la precizie și la confort în timpul jocurilor. Butoanele sunt aproape OK însă, per ansamblu, soluția Logitech poate fi o salvare.

■ BogdanS

Denumire: Rumblepad Gamepad
Producător: Logitech
Gen: În loc de tastatură
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 35 EURO (fără TVA)
Calitate:

Yamaha EZ-250i

Rapsozii patriei, latenți în fiecare dintre noi, au un motiv în plus de bucurie, pentru că Yamaha ne oferă, în buna tradiție a industriei de instrumente muzicale electronice de producție japoneză, o nouă, frumoasă și performantă orgă electrică, ce permite interpretului să-și etaleze din plin veleitățile artistice (de exemplu, chiar acum Koniec se veleitează pe urechile noastre, fapt pentru care îi mulțumim și îi dăm zece mii de lei de troleu să plece acasă...).

Claviatura lui EZ-250i oferă cinci octave (spațiu suficient pentru ca începătorii și cei cu abilități medii să se poată desfășura în voie). Pe lângă clapele care se iluminează la apăsare sau în funcție de armonia aleasă, rapsodul poate alege dintre cele 80 de piese muzicale preînregistrate (*Nocturnă* (Chopin), *Simfonia a 9-a* (Beethoven), *Englishman in New York* (Sting), *Hey, Jude* (Beatles) etc.), 100 de stiluri și 120 de instrumente de o mare



varietate. Combinațiile ritmice și armonice extrem de diverse pot fi obținute dacă apăsați ce trebuie și sunteți atenți la ecranul cu informații detaliate aflat deasupra claviaturii.

EZ-250i vine împachetată cu un stativ pentru note, cu un manual serios și cu un song book bine împănate cu partiturile unora dintre cele mai cunoscute piese clasice și moderne. Cei care vor să învețe să cânte la pian au un prieten în EZ-250i, care oferă funcții de metronom, display al poziționării corecte a degetelor și lecții de pian (cu cinci etape – de la începător la expert).

Orga poate fi conectată la PC prin portul USB, pentru a-i dezvolta imaginația în materie de sunete.

Cu EZ-250i, orice profan în ale pianului poate să „cânte” în doar câteva minute, dar și experții au în față multe ore de delectare. Enjoy!

■ Mika

Denumire: EZ-250i
Producător: Yamaha
Gen: Clape
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 325 EURO (fără TVA)
Calitate:



ATIngerea Perfecțiunii Grafice

ATI vs ATI

Una dintre cele mai adevărate faze pe care noi, jucătorii înrăiți, am trăit-o mai recent, este momentul în care vii acasă bucuros cu jocul ahia cumpărat (aka Deus Ex – Invisible War, care a pus gheara pe Mike), pornești PC-ul (aka computerul), deschizi unitatea optică (aka CD-ROM-ul), instalezi softul (aka jocul), după care admiri poze (aka slideshow). De ce? Ce s-a întâmplat? S-a rupt filmul? Am uitat să derulez banda? Oî fi prea obosit? Ce-i drept, n-am închis un ochi de multe ore, dar dom'le, nici chiar așa. Fără să stau prea mult pe gânduri, pun mâna pe telefon și sun un prieten (pentru că varianta 50/50 era epuizată). Și începem: „că uite ce mi-am luat, și uite așa și pe dincolo, și tot ca naiba merge! Ce are?” După câteva

clipe de ezitare vine și răspunsul, care de fapt e o întrebare: „Da' tu ce placă video (aka încetiniător grafic) ai?” – „Cică e una mai veche, de pe vremea când mi-o luat bunică-mea compu' din supermarket (aka piață).” Ei bine, acesta este răspunsul fatal. Soluția (aka rezolvarea) problemei este simplă – alți bani, altă distracție, alte speranțe la orizont: upgrade-urile. Toți le vrem, le dorim, le venerăm, însă nenea ăsta a lu' Upgrade nu se lasă așa ieftin.

În ce constă un upgrade, asta depinde de fiecare cetățean în parte. Sau nu? Să zicem că păstrăm carcasa, unitatea floppy, cablul de alimentare și tastatura. Restul le schimbăm. Să zicem că facem rost de altele. O placă de bază mai bazată, un procesor mai pricopsit, o

memorie mai ștersă de praf și o placă video mai video. Ei bine, asta-i buba! Un accelerator grafic adevărat costă cât trei sferturi din tot calculatorul. Pentru mulți dintre gameri, acest lucru este inadmisibil.

Dacă tu crezi că faci parte din această majoritate, aceste cuvinte îți pot fi de folos. Dacă nu faci parte din această categorie, treci la următorul alineat.

Următorul alineat. Deci, plăci video. Au fost, sunt și cine știe ce avioane or mai veni. Procedura e simplă. Că tot se vorbește în stânga, -n dreapta, -n sus și-n jos despre plăcile ATI, am hotărât să mă leg și eu de cooler-ele lor, să văd ce le poate pielea. Care e, mă nene, diferența între ele? În această vreme, prețul nu mai e demult considerat un barometru corect în a evalua un produs.

ITSolar ATI Radeon 9800 XT

- + monitorizare hardware
- necesită alimentare externă
- + sistem de răcire

Nota LEVEL:	94,21
Performanță:	100
Dotare:	74,25
Distribuitor:	Flamingo Computers
Telefon:	021-222.50.41
Preț:	650 EURO (fără TVA)

Stau tâmpit și mă uit la placa asta și nu îmi vine să cred că este cea mai tare placă grafică de pe planetă. Deși arată ca un mastodont și-mi rupe slotul AGP cu greutatea ei, această placă are un sistem de răcire gândit cu cap. E toată acoperită în cupru, iar cu „elicea” asta cât casa mi se pare extrem de silențioasă. Asta mi-ar trebui! După ce că dau doi saci de bani pe ea, să îmi și șuiere ca un reactor în carcasă! Nu mulțumesc! Și-așa am cooler-ul de pe procesor, care mă scoate din sărite...

Și iarăși mă uit la placa asta și dau peste memorii. Țștia nu-s normali! Au băgat 250 de MB DDR 2, memorie care



nici măcar nu e folosită în totalitate. Dacă ar fi s-o judecăm puțin, nici în cele mai năprasnice jocuri, cu toate detaliile trase la maxim și cu super antialiasingu' lu'

pește, să zicem că abia-abia s-ar ocupa 128 de MB. Restul rămâne de izbeliște. Dar nu contează, dă încântător la ureche și înfiorător la buzunar.

Sapphire ATI All-In-Wonder 9800 PRO

- + TV Tuner și telecomandă
- + accesorii
- + dotare

Nota LEVEL:	91,26
Performanță:	94,88
Dotare:	70,6
Distribuitor:	FIT Distribution
Telefon:	021-201.15.16
Preț:	392 EURO (fără TVA)

Alo baza? Aparatele de bord detectează o lumină ciudată? Este asemănătoare cu cea a unei pietre prețioase. Reduc până la viteza de croazieră. Analizez datele. Roger, Roger. Suprafața 9800 PRO este ceva mai aridă. Întâlnim și aici un sistem de răcire, ceva mai slab reprezentat, însă își face treaba. Memoria Samsung nu necesită răcire suplimentară. Dar atenție! Am întâlnit un obiect străin! Cer permisiunea de a survola mai în detaliu. Obiect identificat. Conform computerului de bord, acesta a fost clasat în categoria TV Tuner și are rolul de a recepționa posturi TV în standardul Pal/Secam, specifice



Terrei. TV Tuner-ul funcționează perfect doar în compania unei telecomenzi ce se livrează împreună cu această placă. Conform ultimelor date, reiese faptul că ființele care se folosesc de acest dispozitiv

sunt foarte interesate atât de prelucrare și editare video, cât și de plimbarea prin spații virtuale, destul de avansate ca detaliu și pe care pământeni le numesc jocuri. Mission complete. Over.



GeCube Game Buster 9600 PRO

- + nu are nevoie de alimentare externă
- + joc full
- + preț

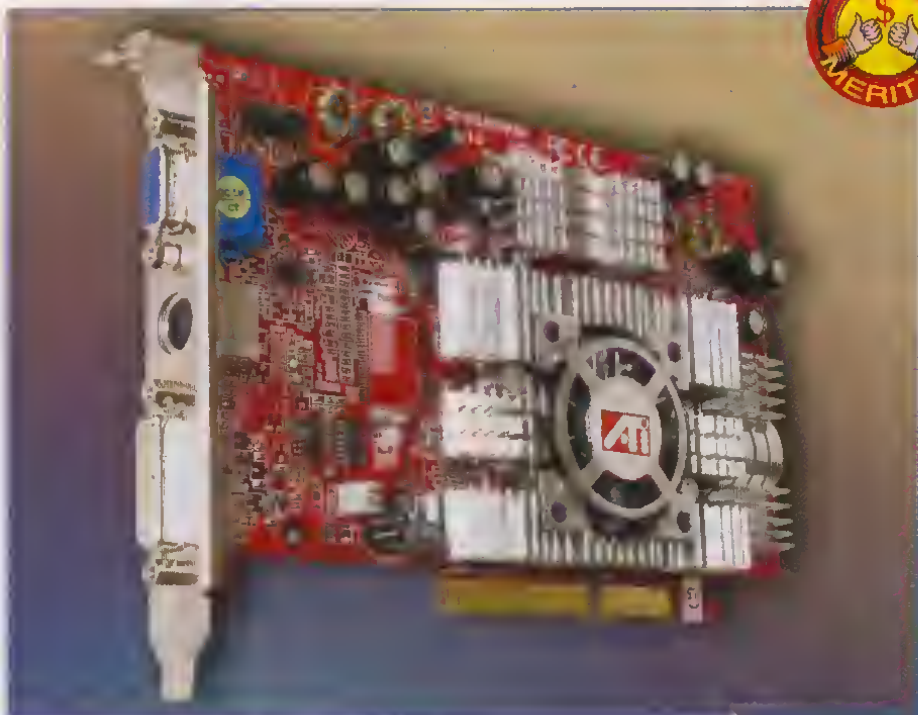
Nota LEVEL:	62,93
Performanță:	62,31
Dotare:	67,70
Distribuitor:	Skin Media
Telefon:	021-231.50.97
Preț:	150 EURO (fără TVA)

„Mâinile sus! Mâinile sus!” strigă dintr-un colț al calculatorului GeCubu 9600 Buster către îniractorul Deus Ex – Invisible War. „Predă-te sau tragi!” Simțindu-se oarecum amenințat, DE –IW începe încet, încet să mai crească numărul de FPS-uri. Ca un adevărat apărător al drepturilor fâpsurilor, agentul GeCubu, ridicat la gradul PRO, are în dotarea standard o vestă anti-temperatură realizată dintr-un aliaj foarte ușor, armament D-Sub și DVI de calibru 9600 și un TV-Out pentru cazuri de forță majoră. Experiența agentului „Buster” poate fi testată în jocul full Delta Force Black Hawk Down sau într-unul dintre jocurile

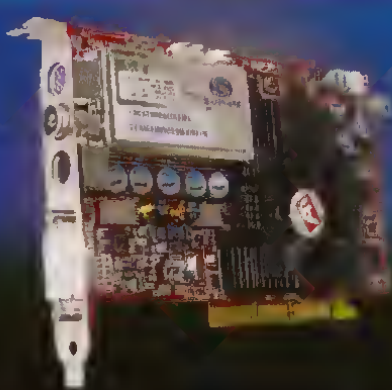
demo care-l însoțesc în cutie. Investiția necesară achiziționării „agentului” este rapid amortizată, deoarece performanțele sale în jocuri sunt mai mult decât acceptabile, cel puțin pe termen scurt. Totul depinde de perioada în care și de priceperea cu care programatorii reușesc

să implementeze instrucțiunile DirectX 9 în jocurile ce vor apărea.

Cu riscul de a mă repeta, această placă grafică oferă boost-ul necesar de care un gamer are nevoie să se bucure de megaproducțiile în materie de grafică 3D pe PC.



Nume placă	ISOLAR 9800 XT	Mercurius 9800 XT Classic	Sapphire 9800 PRO	GeCube 9800 PRO	Sapphire 9700 PRO
Ofertant	Flamingo Computers	Unicomp Romania	FIT Distribution	Skin Media	UltraPRO Computers
Telefon	021-2225041	021-2011516	021-2011516	021-231.50.97	021-2117090
Preț (EUR fără TVA)	650	650	192	162	355
Chipset	ATI R300	ATI R300	ATI R300	ATI R300	ATI R300
Memorie	256 MB DDRAM II	256 MB DDRAM	128 MB DDRAM	256 MB DDRAM II	128 MB DDRAM
TV-Out	da	da	da	da	da
VIVO	nu	nu	da	nu	da
Conector DVI	da	da	da	da	da
TV-Tuner	nu	nu	nu	nu	nu
Frecvență GPU (MHz)	412	412	380	380	425
Frecvență memorii (MHz)	730	730	680	700	620
Bundle	DVI-CRT Cabluri video CD - soft DVD Player CD - Utilitare Cabilu Alimentare	DVI-CRT Cabluri video CD - soft DVD Player Inlon Serial Half-Line 2 Cabilu Alimentare	DVI-CRT Cabluri video Cabilu Alimentare CD - Editare Video CD - Joc Full: Tomb Raider	DVI-CRT Cabluri video Cabilu Alimentare CD - Joc Full: Black Hawk Down CD - soft DVD Player	DVI-CRT Cabluri video Cabilu Alimentare CD - Editare Video
Scor 3D Mark 2001	10000	18528	12052	12090	10000
Nota performanță	100,00	99,98	94,61	94,88	99,11
Nota documentație	61,44	61,43	5,71	58,37	15,71
Nota dotare	94,15	71,75	85,73	70,60	84,25
Nota LEVEL	94,21	94,12	91,26	69,42	88,31



PowerColor Radeon 9200 Vivo

- + funcții Vivo
- + cantitate de memorie
- sistem răcire

Nota LEVEL:	41,08
Performanță:	35,20
Dotare:	65,65
Distribuitor: ProCA România	
Telefon: 021-323.82.00	
Preț: 84 EURO (fără TVA)	

Mezinul familiei ATI Radeon și-a făcut și el intrarea în acest test. Ce-i drept, a cam fost împins de la spate... Din pricina „handicapului” din naștere, nu a avut puterea de a pune piciorul în prag precum fratele său mai mare, XT. În tot ceea ce are de făcut, chipset-ul Radeon 9200 nu îl ajută de nici o culoare. Ba dimpotrivă, parcă ar refuza orice i-ai da să facă. Situația ideală pentru el este să stea undeva ascuns într-un amărât de raft și doar să zâmbească frumos. Problema e că nici chestia asta nu o face klumea. Are și el o perie de sârmă pe el, care ține doar umbră chipset-ului grafic, în zilele călduroase. Pe restul plăcii, bate vântul.

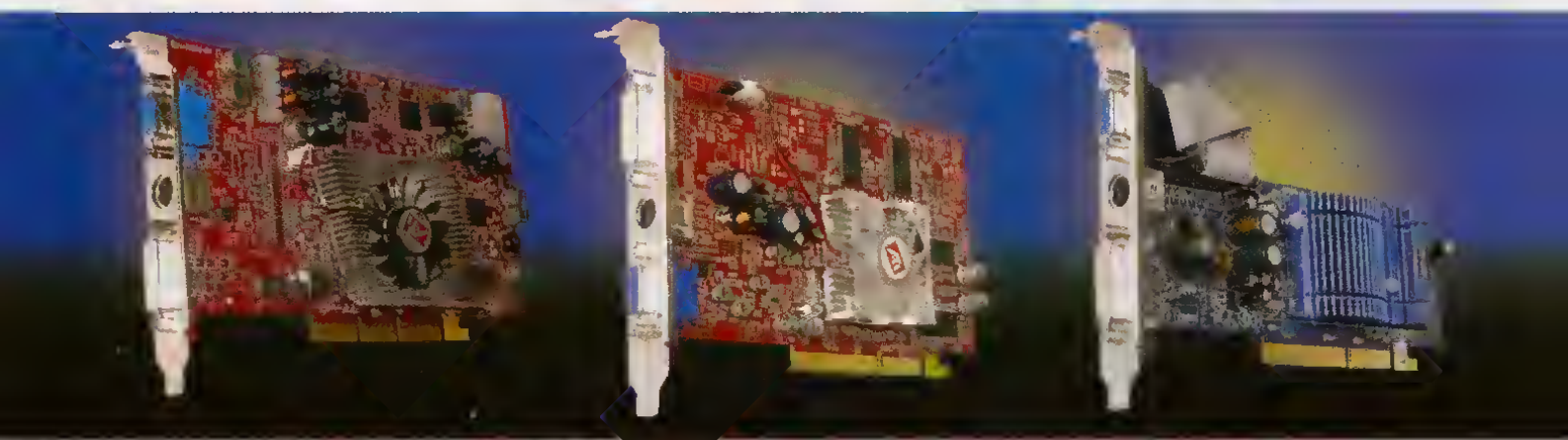


Pe ici-colo niște „pese” doar așa, cât să lege niște contacte electrice.

Dar stați! S-a enervat! Dintr-o mișcare de cârjă, își încordează memoriile și rămânem blocați. O materie brută de 256 MB este automat pusă în poziție de atac și în câteva clipe și-a și conectat cablurile

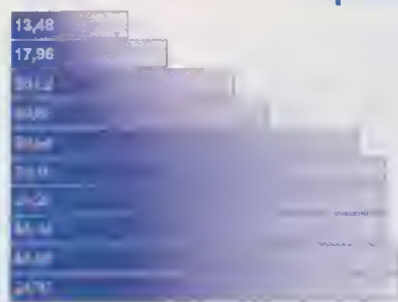
video. Din configurația lor ne dăm seama că această placă video ne pune la dispoziție funcții de intrare și ieșire video ce pot fi folosite ulterior în diverse scopuri. Dacă aveți MARE nevoie de aceste funcții VIVO, să zicem... Dar în nici un caz nu vă recomand să vă lipiți de acest gen de plăci.

PowerColor 9800 PRO	GeCube - Game Master 9600 PRO	PowerColor 9600 PRO	PowerColor 9200 VIVO	NVIDIA GeForce 9600 SE	Nume placă
ProCA România	SLA Media	ProCA România	ProCA România	Ubi Soft România	Ofertant
021-3238200	023-231.100	021-42.18200	021-323.82.00	021-5690600	Telefon
272	936	120	84	93	Preț (EUR fără TVA)
ATI R350	ATI RV350	ATI RV350	ATI RV350	ATI RV350	Chipset
128 MB - DDRAM	128 MB - DDRAM	256 MB - DDRAM	256 MB - DDRAM	128 MB - DDRAM	Memorie
da	da	da	da	da	TV-Out
nu	nu	nu	da	nu	VIVO
da	da	da	da	da	Conector DVI
nu	nu	nu	nu	nu	TV-Tuner
380	400	400	250	125	Frecvență GPU (MHz)
620	730	600	400	400	Frecvență memorii (MHz)
DVI-CRT	DVI-CRT	DVI-CRT	DVI-CRT	DVI-CRT	Bundle
Cabluri video	Cabluri video	Cabluri video	Cabluri video	Cabluri video	
Cablu Alimentare	CD - Joc Full: Black Hawk Down	CD - Joc Full: Diner Driver	CD - Joc Full: DVD Player	CD - Joc Full: DVD Player	
CD - soft DVD Player	-	CD - Joc Full: Tomb Raider	CD - Editare Video	-	
CD - 10 in 1 Games	-	-	-	-	
57,14	62,93	51,27	43,89	41,08	Scor 3D Mark 2001
62,93	62,93	47,73	36,16	35,20	Nota performanță
57,14	58,57	57,14	57,14	61,34	Nota documentație
65,65	67,70	65,65	65,65	65,65	Nota dotare
67,98	62,93	51,27	43,89	41,08	Nota LEVEL

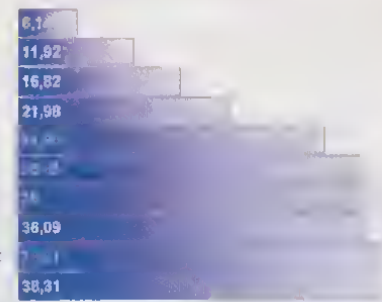


AquaMark 3

1024 x 768 32 bit - standard
PowerColor 9200 VIVO
Hercules 9600 SE
PowerColor 9600 PRO
GeCube - 9600 PRO
Sapphire 9700 PRO
PowerColor 9800 PRO
Sapphire 9800 PRO
GeCube - 9800 PRO
Hercules 9800 XT Classic
ITSOLAR 9800 XT

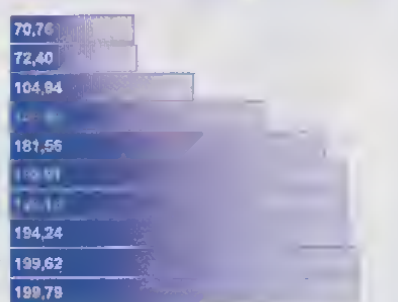


1024 x 768 32 bit - FSAA 4x si Aniso 8x
PowerColor 9200 VIVO
Hercules 9600 SE
PowerColor 9600 PRO
GeCube - 9600 PRO
Sapphire 9700 PRO
PowerColor 9800 PRO
Sapphire 9800 PRO
GeCube - 9800 PRO
Hercules 9800 XT Classic
ITSOLAR 9800 XT



Unreal Tournament 2003

1024 x 768 32 bit - standard
PowerColor 9200 VIVO
Hercules 9600 SE
PowerColor 9600 PRO
GeCube - 9600 PRO
Sapphire 9700 PRO
PowerColor 9800 PRO
GeCube - 9800 PRO
Sapphire 9800 PRO
Hercules 9800 XT Classic
ITSOLAR 9800 XT

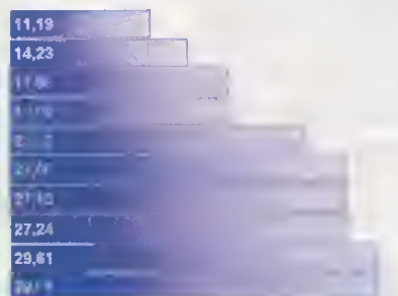


1024 x 768 32 bit - FSAA 4x si Aniso 8x
PowerColor 9200 VIVO
Hercules 9600 SE
PowerColor 9600 PRO
GeCube - 9600 PRO
PowerColor 9800 PRO
Sapphire 9800 PRO
GeCube - 9800 PRO
Sapphire 9700 PRO
Hercules 9800 XT Classic
ITSOLAR 9800 XT

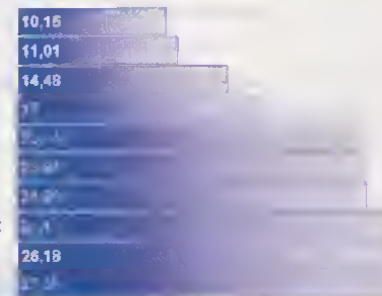


Gun Metal Benchmark

1024 x 768 32 bit - standard
Hercules 9600 SE
PowerColor 9600 PRO
PowerColor 9200 VIVO
GeCube - 9600 PRO
Sapphire 9700 PRO
PowerColor 9800 PRO
Sapphire 9800 PRO
GeCube - 9800 PRO
Hercules 9800 XT Classic
ITSOLAR 9800 XT



1024 x 768 32 bit - FSAA 4x si Aniso 8x
Hercules 9600 SE
PowerColor 9600 PRO
GeCube - 9600 PRO
PowerColor 9200 VIVO
PowerColor 9800 PRO
Sapphire 9800 PRO
GeCube - 9800 PRO
Hercules 9800 XT Classic
ITSOLAR 9800 XT
Sapphire 9700 PRO



Deci, să le dăm de pământ, la propriu.

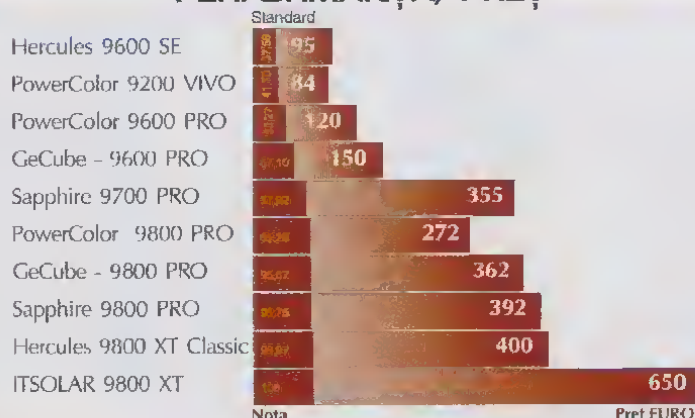
Pentru început, am ales un sistem în care am pus la cale două dintre cele mai bune plăci. Pentru ambele instalăm procesorul AMD Turion 6400, care are o viteză de lucru de 2.6GHz, și am ales un sistem de răcire Hyper 9100, care are o viteză de lucru de 12.5W. În continuare, am instalat un Serial ATA de 160GB de stocare, un Windows XP Service Pack 2, și am instalat un sistem de operare de lucru. În continuare, am instalat un sistem de operare de lucru.

pentru testare, am folosit AquaMark 3, Unreal Tournament 2003 și Gun Metal, care este aplicativ, și a devenit un test de instalare, configurare și rulare identic pentru toate plăcile de video. Dintr-o dată, toate plăcile de video au devenit foarte interesante. De asemenea, am instalat un sistem de răcire de 12.5W, care are o viteză de lucru de 12.5W. În continuare, am instalat un sistem de operare de lucru. În continuare, am instalat un sistem de operare de lucru.

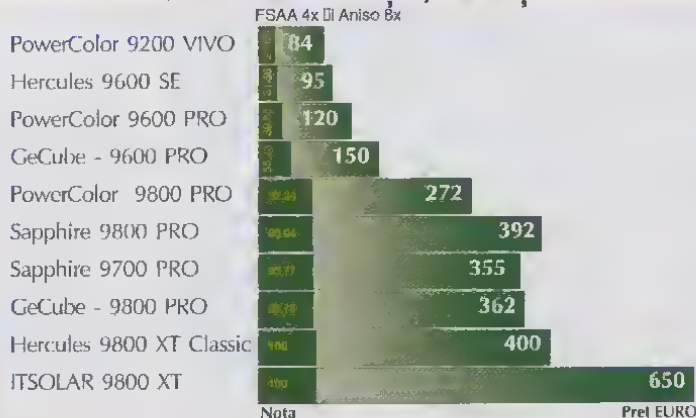
prima tranșă s-au testat plăcile în mod Standard (Default). Într-un test de lucru, am aplicat o tranșă de 12.5W, care are o viteză de lucru de 12.5W. În continuare, am instalat un sistem de răcire de 12.5W, care are o viteză de lucru de 12.5W. În continuare, am instalat un sistem de operare de lucru. În continuare, am instalat un sistem de operare de lucru.

■ **Florian**

PERFORMANȚĂ/ PREȚ



PERFORMANȚĂ/ PREȚ



GET MOBILE



Nokia 610

Nimic nu este mai „illegal” decât momentul în care îți conduci liniștit mașina prin oraș, admiri atracțiile turistice, vorbești la telefonul mobil și te zărește nenea polițistul din mijlocul intersecției. Mamă-mamă, ce te-ai lipit de o amendă cât tine de mare... asta în cel mai fericit caz. Pentru a evita rea-

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	73 x 57 x 30mm
Greutate:	92 g
Display:	LCD - Monocrom
Rezoluție Display:	84 x 24 pixeli
Tip acumulator:	N/A
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

lizarea unei astfel de „găuri” în buget, compania Nokia lansează pe piață un dispozitiv destinat „eliberării manuale”. Per ansamblu, el funcționează pe principiul car kit-urilor care pe la noi nu prea au așa mare căutare (probabil din cauză că predomină mașinile de construcție autohtonă). Totuși, Nokia 610 are în dotare câteva elemente interesante. După cum explică producătorii, Nokia 610 utilizează tehnologia GSM/GPRS și oferă conectivitate Bluetooth. La ce folosește acest lucru? Ei bine, în momentul în care șoferul a urcat la volan, telefonul acestuia va fi detectat automat și tot automat se va realiza o conexiune între telefon și rețeaua GSM, prin intermediul lui Nokia 610. Astfel, nu va mai fi nevoie să ții telefonul într-o mână și să apăsai accelerația cu cealaltă...



Motorola V80

De o bucată de vreme, compania Motorola a pus la dispoziția cumpărătorilor noi modele de telefon cu un design din ce în ce mai plăcut și mai colorat. Se pare că, într-un final, și-au dat și ei seama că, în afară de calitate, utilizatorul contemporan are nevoie de un telefon cu un aspect mai comercial, mai colorat, mai rotund și, de ce nu, mai ergonomic. Acest trend în telefonia mobilă este susținut și de noul membru al familiei Motorola: V80 (Ta-Daaa!!!), care cântărește doar 90 de grame și, la dimensiunile sale, oferă o gamă de funcții destul de bogată. Dintre acestea le amintesc pe cele mai importante: camera foto încorporată, suport pentru aplicații Java, Bluetooth, WAP 2.0, xHTML Browser, cli-

ent de e-mail ș.a. Pentru încântarea audienței pot fi folosite sunetele polifonice sau, dacă nu vrei să deranjezi pe nimeni, îl poți trece în modul vibra-call. După cum ne-am obișnuit deja, și acest Motorola V80 este un model triband.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	99 x 45 x 20 mm
Greutate:	90 g
Display:	TFT - 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 130 de ore
Talk time:	maxim 4 ore

Tel.Me T918

În ceea ce privește acest model de telefon, situația este mai colorată. T918 este colorat din cap până în picioare. Nimic nu a scăpat necolorat. Până și șuruburile au culori, nu-s gri. Acest mirololant curcubeu și faptul că are un design, aș putea să zic, „naiv” demonstrează clar că grupul țintă de clienți care ar folosi acest model de telefon se încadrează lejer la „vârsta fragedă”. Lăsând gluma la o parte, merită să vă atrag atenția că acest telefon este realizat de o companie ce își are sediul în Europa. Tel.Me T918 are în dotare un ecran touchscreen de ultimă generație și un difuzor ceva mai mare decât în mod obișnuit, de unde și faptul că pe acest

telefon pot fi ascultate la un volum mai mare, în afară de sunetele polifonice, sunete stocate în format SP-MIDI sau I-Melody. Cantitatea de memorie inclusă permite stocarea a 1000 de numere de telefon în agendă, plus alte aplicații ce pot fi download-ate de pe Internet prin diverse metode. T918 are în dotare o cameră foto VGA (640 x 480 pixeli). Nu lipsesc nici jocurile, trei la număr: Pipemania, 4 Wins și Elimination, extrem de utile în momentele plictisitoare.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	111 x 50 x 21mm
Greutate:	125 g
Display:	CSTN - transflexive
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 270 de ore
Talk time:	maxim 3 ore



Service autorizat

„Îmi apar puncte colorate pe texture.”

Vasile Adrian - @

1. Am un Pentium II la 400 MHz, GeForce 2 MX 400 cu 64MB și 384 MB SDRAM cu Windows 98 SE. În jocuri care folosesc Direct3D sau OpenGL îmi apar puncte colorate pe texture. Cum pot să remediez situația?

2. Cum activez slotul AGP, că în Riva Tuner îmi zice că este dezactivat? Vă rog să mă ajutați.

P.S. Problema nu este din cauza sistemului de operare, deoarece îmi face la fel pe mai multe.

R: 1. Pete sau distorsiuni de culoare apar în momentul în care placa video suferă intenționat o overclock-are mai puternică, prin intermediul unui soft de acest gen. Ca să scapi de problemă, îți recomand să mai reduci din frecvența memoriei/chipset-ului grafic până la o valoare optimă, astfel încât imaginile să fie afișate corect. Dacă nu e din această cauză, te sfătuiesc să faci un update de drivere.

2. Activarea slotului AGP se face din BIOS. Sistemul de operare activează acest slot deoarece are nevoie de el pentru a putea folosi placa grafică. Riva Tuner spune că este dezactivat din pricina faptului că el citește toate setările începând de la nivelul BIOS-ului plăcii de bază.

„Placa de sunet scoate un vâjâit.”

Neațu Dragoș-Mihai - @

Hello! Am un Athlon XP 3200+ (overclockat de la 2800+), 512 MB DDR 400 (overclockat de la 333), o placă de bază Asus A7N8X, o placă video Ti 4200, toate ambalate într-o carcasă Chieftec de server XXL ce are o ventilație cel puțin reușită (6 ventilatoare de carcasă). Problemele mele sunt:

1. Placa de sunet, care e integrată, scoate din când în când un vâjâit ce durează câteva minute. Am încercat și cu căștile și tot a vâjâit după câteva ore de joc.

2. La GTA3 am anumite bug-uri pe care nu țin minte să le fi observat acum un an când l-am terminat prima oară. Placa video nu e încălzită, dar ceva miroase a putred. Un amic a avut probleme de genul ăsta când placa lui video avea ventilatorul stricat (e ade-

vărat, un GeForce2 nu cred că se prea încălzește).

3. Mai am un monitor Samsung SyncMaster 959NF 19", surround Genius 5.1 de plastic, tastatură + maus Microsoft. PC-ul îl am de vreo 2 ani și, după câteva upgrade-uri, am calculat că am dat pe mână mai mult de 55 de milioane. MERITĂ? Eu zic că nu.

4. Să schimb placa video? Mă dezamăgește din ce în ce mai mult. Eu mă gândeam că ar merita, când apare, cel puțin teoretic, o placă video de două ori mai bună, adică după mine GPU de 500 și Ramdac de 1 GHz. E un raționament corect???

5. E adevărat că după ce închid PC-ul acesta încă mai consumă curent?

R: 1. Vâjâiala de care zici poate fi cauzată de două motive: fie **Codec-ul audio este unul prost**, fie de vină sunt curenții de aer puși în mișcare de cele 6 ventilatoare din carcasă ☹. Indiferent de cauză, îți recomand să achiziționezi o placă de sunet mai bună, pe slot PCI.

2. E posibil să se vadă mai rău din cauza driverelor plăcii video. În aceste drivere noi s-au programat altfel funcțiile plăcii. Instalează niște drivere mai vechi.

3. Și eu sunt de aceeași părere. Dar ca să fii la curent în materie de tehnică de calcul trebuie să cheltuiești bani grei.

4. Teoria ta nu e corectă. Gândește-te la situația în care o placă, cu componente construite cu tehnologie de ultimă generație, îți va da performanțe de 10 ori mai bune decât actuala ta placă, fără ca măcar să crească frecvențele cu 50%.

5. Da. Fără îndoială. Starea de stand-by în care se află calculatorul în acel moment alimentează în permanență câteva componente vitale. Dar acestea consumă destul de puțin în comparație cu un bec de veioză...

„Care e mai bună: GeForce FX sau ATI Radeon?”

Cucu Dragoș Constantin - @

Eu am un procesor Intel PIII la 750 MHz, memorie 128 MB DIMM, placă de bază P6ISA-II cu chipset Intel 815E, AGP 4x, Harddisk MAXTOR 6L020J1 de 20 GB, placă video on-board, placă de sunet Yamaha 724 + CD-ROM TEAC și CD-RW Samsung. Vreau să-mi cumpăr o placă video de vreo 5-6.000.000 lei. Ce îmi recomanzi? Care e mai bună: GeForce FX sau ATI Radeon? E vreo diferență dacă o placă video de 8x rulează pe o placă de bază cu 4x decât dacă ar rula pe una cu 8x?

Vreau să-mi cumpăr o placă audio și un sistem audio de vreo 10-14.000.000 lei. Ce combinație îmi recomanzi? Ar fi bună combinația Creative Audigy 2 6.1 + Logitech X-620 6.1 sau Creative Audigy 5.1 + Genius SW-5.1 Home Theater? Ce e mai bun: un sistem audio la computer sau o combinație muzicală?

R: Vechea bătlie: NVIDIA sau ATI? În limita de bani pe care mi-ai dat-o, poți să îți cumperi un ATI Radeon 9600 sau un FX 5600. **Diferențele de performanță între ele sunt extrem de mici.** Totul depinde de gustul fiecăruia. După cum am mai specificat, NU apare nici o diferență dacă o placă video AGP 8x rulează pe o placă de bază cu AGP 4x sau 8x.

Dintre variantele date de tine, personal merg pe Creative Audigy 2 6.1 + Logitech X-620 6.1. Dacă vrei să îmi umezi sfatul, îți recomand să iei în calcul și un procesor mai puternic.

Chestia cu combina muzicală e clară: nu îți trebuie prea multă „școală” ca să o folosești, însă sunetul este mult mai clar pe un sistem audio de calitate pentru computer.

■ Bogdan S

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89
AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Teste într-un singur nume

AUTOSHOW

Page number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	
-------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--

Copyright © 2004 by The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This book is printed on acid-free paper.

CONCRETE LEVEL \$



UltraPRO
Computers



Name		Mr.		M.		Dr.	
Address		Cof.		Judge			
E-mail							

LEVEL

www.level.ro

Log on undernet_jrc: #LeVeL

81

11

Julio Iglesias Divorcio

SONY MUSIC/
MEDIA SERVICES
Nota 9

Când e vorba de Julio Iglesias, nu te poți aștepta decât la lucruri bune. Deși cântă de multă vreme, el nu s-a abătut deloc de la stilul care l-a consacrat. Noul album, cu un titlu cam pesimist ce-i drept, mai mult ca sigur că va plăcea. Piese au o linie simplă, peste care alunecă vocea distinctă și liniștitoare a lui Julio Iglesias. Versurile au veșnica temă a



dragostei și a suferinței, iar „Corazon de Papel”, „Esa Mujer”, dar și o piesă în limba engleză, „Crazy in Love” vor face câteva firi mai sensibile să ofteze în disperare. CD-ul este perfect, dar nu pentru cei care suferă de o depresie cronică!

Direcția 5 Promisiuni

SONY MUSIC/
MEDIA SERVICES
Nota 7

Băieții ăștia sunt atât de patrioți de nu-ți vine să crezi. Coperta albumului e foarte colorată, mai ales în roșu, galben și albastru. Să se vadă dom'le că sunt din România! Ce-i drept, artiștii încep să devină din ce în ce mai sentimentali. Dragostea și speranța sunt temele albumului, ceea ce nu e rău deloc, dar prea au făcut o rețetă din asta. Nici regretele nu lipsesc. Piese ca „Ești îngerul meu”, „Te voi iubi” (am



mai auzit de titlul ăsta de piesă la o altă formație) sau „Cu tine să zbor” vor să te facă neapărat să plutești pe un nor roz. Albumul are 17 piese nu foarte convingătoare. Parcă erau în stare de mai mult. Calitățile vocale ale lui Cristi Enache chiar nu ies în evidență.

Tori Amos A Tori Amos Collection Tales of a Librarian

WARNER MUSIC/A&A RECORDS
Nota 10

Tipa asta e bestială! Iar muzica pe care o face... absolut superbă! Am devenit dependent de CD-ul ăsta după ce l-am ascultat o zi întreagă. Și nici a doua zi nu mă puteam abține să nu-l bag în CD Player. Tori face muzică în adevăratul sens al cuvântului, adică ea compune și interpretează. Piese ei au de zis ceva, ceea ce rar se mai întâmplă pe plaja muzicii suprasaturată de toate „britneiele”, „agurilele” sau mai știu eu ce alte „dive”... Materialul, dar și atitudinea



artistei, merită nota maximă: „every finger in the room is pointing at me/I wanna spit in their faces” („Crucify”). Doar menționarea unor titluri precum „Comflake Girl” sau „Me and a Gun” ar trebui să fie un imbold pentru orice îndrăgostit de muzică să scoată bani din buzunar sau, mă rog, să se împrumute ca să pună mâna pe CD! Nu-i o investiție proastă, din contră...

JIMI HENDRIX UN NOU OMAGIU MUZICAL ADUS CHITARISTULUI



Jimi Hendrix, unul din cei mai celebri chitariști din lume, rămâne încă în memoria fanilor rock și nu numai, la mai bine de treizeci de ani de la dispariția sa. Un nou album omagiu va fi editat în mai 2004 și va reuni mai mulți artiști prestigioși precum Prince, Earth Wind & Fire, Santana, Seal și chiar

Eric Clapton. Acest proiect a fost urmărit îndeaproape de sora vitregă a artistului, Janie, care a precizat că tonalitatea acestei compilații va fi mai degrabă orientată spre soul și R&B. Aceste două stiluri de muzică au fost explorate de muzician de-a lungul carierei sale, dar au fost mai puțin cunoscute în repertoriul său.

The Last Samurai

Căpitanul Nathan Algren (TOM CRUISE) este un pic cam dus. Bătăliile pe care le-a purtat odată i se par acum fără sens. Pe vremuri și-ar fi dat viața pentru onoare și patrie, dar acum îl doare undeva. Lumea s-a schimbat. După Războiul Civil, pragmatismul a devenit filozofia de căpătâi. În campaniile împotriva indienilor din vest nu a găsit altceva decât aceeași goană după avere, jaf la drumul mare și crime pentru un galben.

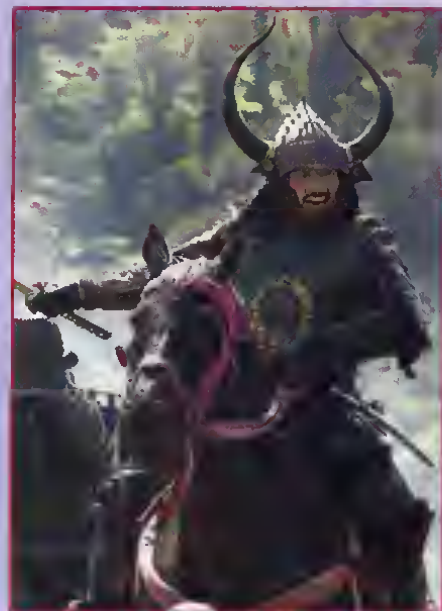
La un univers depărtare, un alt soldat este în aceeași situație. Katsumoto (KEN WATANABE), ultimul

reprezentant al unei antice familii de luptători, și-a dedicat viața țării și împăratului. Modernizarea afectează ambele lumi. Și în America și în Japonia au apărut liniile de telegraf și căile ferate. Acestea însă amenință existența codurilor de onoare în care sunt crescuți cei doi.

Drumurile celor doi se încrucișează în clipa în care tânărul împărat al Japoniei îl angajează pe Algren pentru a antrena armata japoneză. Continuarea o puteți urmări la cinematografe.

Data lansării 4 februarie 2004

Distribuit de InterComFilm România



Circuite de foc

Motociclistul Cary Ford (MARTIN HENDERSON) s-a întors în orașul său natal pentru a se întâlni cu *protenara* sa, Shane (MONET MAZUR), și pentru a rezolva câteva probleme pe care le lăsase în aer. Când a plecat din oraș acum câteva luni, Ford deținea câteva motoare care-i aparțineau, de fapt, lui Henry (MATT SCHULZE), un traficant

de droguri nemilos, care mai era și căpetenia unei bande de motocicliști. Acum Henry încearcă să obțină motoarele respective, a căror valoare nu este mai mare decât picătura de benzină pe care o mai au în rezervoare. Deoarece Ford nu se grăbește să coopereze, Henry îi înscenează o crimă: uciderea fratelui mai mic al lui

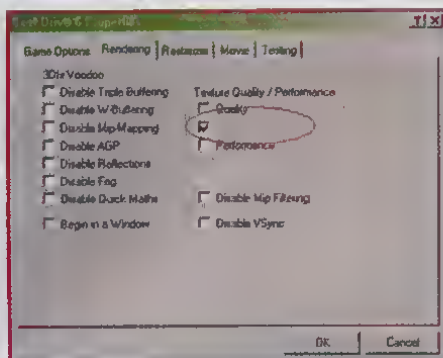
Trey (ICE CUBE), căpetenia handei Reapers.

Cu ajutorul prietenilor săi de nădejde, Dalton (JAY HERNANDEZ) și Val (WILL YUN LEE), Ford trebuie să se împartă cumva între un agent FBI (ADAM SCOTT) care-l caută pentru crimă, Trey, care vrea să răzbune uciderea fratelui său și Henry, care își vrea înapoi motoarele.

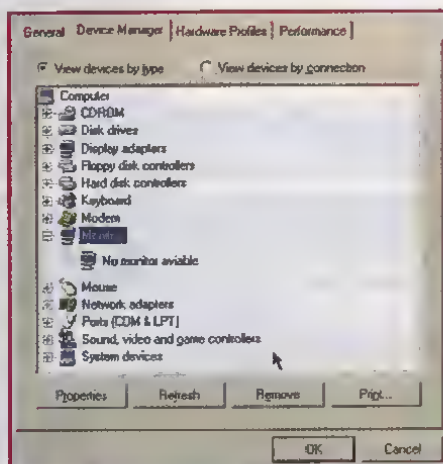
Data apariției 27 februarie 2004

Distribuit de InterComFilm România





Să bifez, să nu bifez... Să bifez, să nu bifez... Ceva trebuie să facă!
Imagine primită de la andyXPert.



Cum mai pot unii să te mintă așa, fără rușine, direct în față.
Imagine primită de la Lucian Daia.



Dacă mergi ca melcul, ai tot timpul să cultivi puțină iarbă!
Imagine de la Mihăilă Adrian.



Noua reglementare FIFA: albastru când nu știi ce să fluieri.
Imagine primită de la Sajgo Robert.

Live for Speed DEMO 0.3D

www.liveforspeed.net - www.liveforspeed.com

welcome to Live for Speed!

Important :

This is Live for Speed DEMO.

This software comes with no warranties of any kind.

By installing this software you agree that you do so at at your own risk and you accept full responsibility for any damage caused by the use or installation of the software.

The producers of the Live for Speed racing simulator make every effort to ensure the program is safe but can not accept any responsibility whatsoever for personal injury or death that may arise during the use of the software, or any damage of any kind to your system including corrupted files, lost data or damage to hardware.

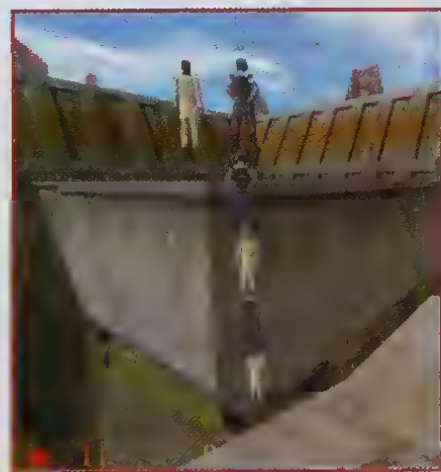
Uauuu! Țsta da joc. Trebuie să pun și eu mâna pe el.
Imagine primită de la Alex_\$studio.



Premiul pentru excelență în echilibristică se acordă juniorului înfipt în cap!
Imagine primită de la Costache Bogdan.



Hehe! Singura modalitate de falimentare a piratilor. P.S. Bine că nu s-au gândit încă la ea! Imagine trimisă de Dragoș.



Coloana Infinitului în varianta 2004!
Imagine primită de la Crișan Andrei.

Câștigătorul din acest număr este Alex_\$studio.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.



UBISOFT™

CONCURS LEVEL SI



Câștigă jocul Duke Nukem: Manhattan Project

Ce fel de grafică întâlnești în jocul
Uru: Ages Beyond Myst?

- a. 2D ☐
- b. prerenderizată ☐
- c. 3D ☐

Nr. Et. Sc.
 Cod Jucător
 e-mail

Originalul răspunsului trebuie indicat jocului Uru: Ages Beyond Myst. Răspunsul corect este:

Concursul este deschis până la data 15 februarie 2004. Pentru mai multe detalii vizitați www.level.ro

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL SI



Câștigă volanul Modena 360 Racing Wheel

Ce zoom digital are camera SYD DSC-3900C?

- a. 2x ☐
- b. 4x ☐
- c. 8x ☐

Nr. Et. Sc.
 Cod Jucător
 e-mail

Originalul răspunsului trebuie indicat volanului MODENA 360. Răspunsul corect este:

Concursul este deschis până la data 15 februarie 2004. Pentru mai multe detalii vizitați www.level.ro

LEVEL

www.level.ro

Log on undernet IRC: #LeVeL

www.

Simon Snowglobe

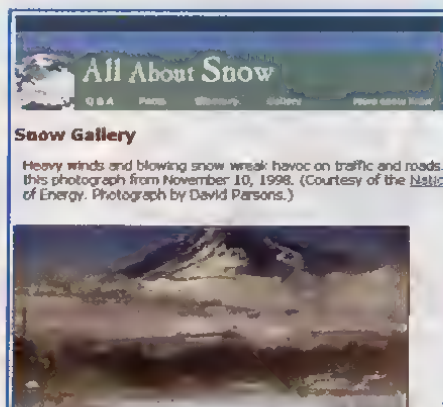
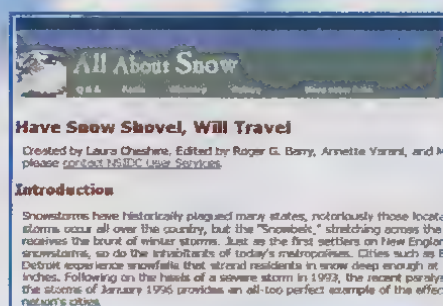
snowglobe.setpixel.com/data/php/viewdemo.php?size=same&ID=111

Acum, dacă ați reușit să tastați toată imensitatea aia de mai sus în browser-ul vostru de net, veți observa că vă aflați în fața unui joc din ăla mic, simpatic și al naibii de acaparant, pe care o să îl vrea toată lumea din birou după aceea. Așa că spuneți mersi și mai dați-o încolo de muncă.

**I Know Where Bruce Lee Lives**

www.skop.com/brucelee

Fanii filmelor cu Bruce Lee, Sora 13 și alți zburători vor fi probabil extaziați de acest site care le permite să-și vadă visul cu ochii. Da, de acum înainte vă puteți face singuri filme cu Bruce Lee, folosind secvențe, voci și muzică din filmele celebrului bătaș. Încă o dovadă că Bruce Lee, la fel ca Moș Crăciun, există!

**Have Snow Shovel, Will Travel**

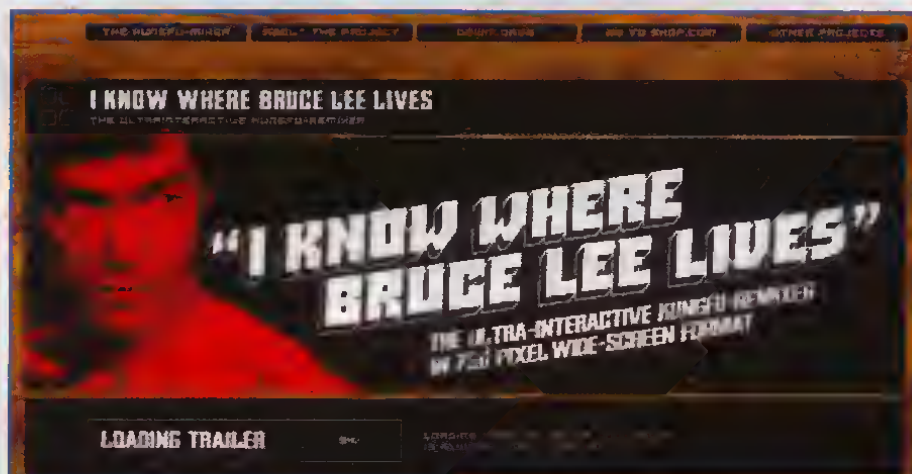
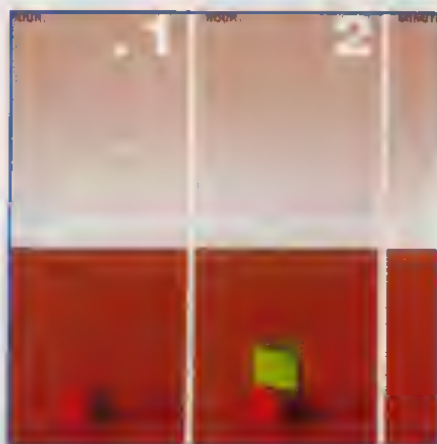
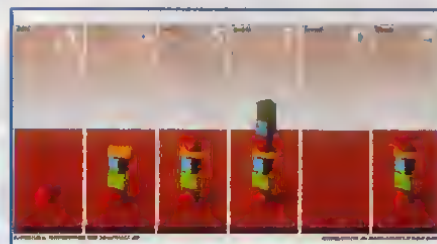
nsidc.org/snow/shovel.html

„A History of Snow Removal” suntem anunțați când intrăm pe site. Perfect! Dacă încă nu a trecut iarna și viscolul de abia așteaptă să blocheze traficul, poate aruncă primarul o privire peste site-ul ăsta și se prind câteva idei bune de el.

Clockblock 1.0

www.lares.dti.ne.jp/~yugo/storage/monocrafts_ver3/29/bclock.html

Un alt site cu o adresă imposibil de ținut minte. Merită însă chiar și numai pentru primele câteva secunde, în care te vei uita ca internautu' la minunea minunilor și te vei scobi nedumerit în creștetul capului. Dacă starea persistă, vă recomand să vă uitați la ceas și poate vă prindeți.





Distracție la domiciliu

Cum, de ce, unde, când, „nu, pe bune!?” home entertainment

❖ Dacă aș începe acum pe ideea, citez: „ce este de fapt home entertainment?”, probabil că cineva m-ar aștepta cu alt tip de „entertainment” la culțul blocului. Așa că n-o să mă agit eu prea tare să

explic ce înseamnă de fapt acest termen. Toată lumea știe că este vorba despre distracție la domiciliu. Bine, evident că nu mă refer la șotron sau șai'sase, ci la bucata digitală a problemei.

Ce trebuie

Este clar, toată lumea se distrează digital. Dacă ai un calculator cu monitor de 17 inch, un DVD-ROM și un sistem de sunet 5.1 înfipt într-un Audigy, poți spune că home entertainment-ul este asigurat. Muzica, filmele și chiar jocurile devin o realitate deosebit de plăcută. Însă conceptul „vestic” merge un pic mai departe. Calculatorul reprezintă doar unul dintre mediile componente ale unei case a prezentului... viitorului la cei mai mulți români. Ideal ar fi să aveți următoarele:

1. O locuință, pentru că în cort s-ar putea să nu aveți destul spațiu.

2. Energie electrică furnizată de o priză sau două cu împământare

3. Un televizor HDTV (high-definition television) cu setul de specificații corespunzător,

Televizor HDTV și meniuri de unde telespectatorii pot solicita diferite informații referitoare la Mercedes



cunoscut sub numele de Multimedia Home Platform (MHP). Acest televizor este capabil de a recepționa și de a transmite conținut digital, adițional conținutului TV normal. Cu alte cuvinte, puteți alege ce doriți să urmăriți în seara asta la Cinematecă, plus că veți avea acces la o serie de informații suplimentare prin diferite servicii de informare (Super Teletext). La noi în țară nu e cazul, pentru că nici măcar mini-teletextul nu se prinde ca lumea.

4. Un DVD Player dotat cu sistemul corespunzător de sunet cu decodor digital. În România, Yamaha oferă o gamă suficient de mare de produse, a căror calitate este de necontestat. Acestea sunt DVD Player-e, decodare și amplificatoare, sisteme Home Theatre ș.a.m.d. În ceea ce privește prețurile... fiecare cum poate. Aș putea spune că această gamă de produse se adresează unei mari diversități de buzunare, însă nu tuturor.

5. Un Digital Hub. Evident că acest mai mult concept decât altceva trebuie explicat. O serie de companii de prestigiu se pregătesc pentru următoarea eră, propunând tot felul de proiecte. Numărul dispozitivelor digitale care ne pot amprenta casa este din ce în ce mai mare. De aceea, unii s-au gândit că vom avea nevoie de un anumit tip de dispozitiv care să le conecteze pe toate. Acest dispozitiv, hub-ul digital, va trebuie să fie la fel de inteligent ca un PC, însă nu mai greu de folosit decât un TV. Astfel, satelitul TV sau cablul, Internetul și radioul vor fi conectate direct cu centrul de entertainment, adică hub-ul digital. Cum va funcționa? În cazul în care doriți să aflați anumite informații și/sau eventual filme și muzică, acest hub digital vă face legătura cu toate celelalte centre și vă va informa și furniza ceea ce aveți nevoie. Filmele vor fi astfel transmise către TV-ul din cameră, muzica spre player-ul audio, revistele digitale spre LCD-ul din baie, berea spre frigider, iar vitele spre pășune. Prețul unui astfel de sistem se pare că va fi undeva între 300 și 2000 de dolari.

6. Un proiector, adică acel dispozitiv capabil să vă redea conținutul digital pe pereți.

7. Adevărul este că abia în ultimul rând veți avea nevoie de calculator dacă doriți să vă și jucați sau să programați, în

Foste idealuri

- 1939** - Televiziunea este introdusă la Târgul Internațional din New York. RCA, GE, DuMont and Philco sunt printre primele companii care comercializează televizoare. Tot în același timp se dă drumul primei stații radio FM, experimentale.
- 1948** - Sunt introduse unitățile înregistrabile pe bază de bandă magnetică, primele de acest fel fiind vândute în SUA.
- 1954** - SUA lansează transmisiunea TV color.
- 1956** - Primul video recorder este introdus pe piață.
- 1963** - Philips Electronics NV introduce casete audio și este realizat videodiscul optic - precursorul DVD-urilor și al laserdisc-urilor din zilele noastre.
- 1972** - Sunt comercializate primele sisteme de jocuri realizate pentru a fi conectate la un televizor.
- 1976** - Este introdus primul VCR VSH.
- 1984** - Stațiile TV încep să transmită stereo (audio). Este introdus CD-ROM-ul.
- 1985** - Se vinde primul TV color cu LCD.
- 1987** - Oamenii de știință încep cercetarea în domeniul compresiei digitale pentru semnal audio, ceea ce mai târziu va deveni foarte popular sub numele de MP3.
- 1991** - Sunt introduse PC-urile multimedia, iar SUA începe să testeze un nou sistem de transmisiune TV (HDTV).
- 1995** - Sunt introduse primele display-uri cu plasmă.
- Mijlocul anilor '90** - Dolby a modernizat anteriorul AC 3, producând ceea ce este acum cunoscut sub numele de Dolby Digital.
- 1996** - Primele DVD Player-e sunt vândute în Japonia.
- 1998** - Se vând primele televizoare HDTV.
- 2000** - Se vând primele sisteme DVD recordable.
- 2004** - Gata!

principiu lucruri specifice... Oare așa să fie? Nu prea cred. Microsoft tocmai a anunțat că va lansa o versiune a lui Win-

nology. Așa că este foarte posibil ca PC-ul să devină de fapt hub-ul digital. Acum, sincer să fim, PC-ul este un pic mai dificil de folosit decât TV-ul, așa că probabil mulți vor prefera hub-ul digital clasic. Greu de spus.

Așadar, vedeți cam ce se va întâmpla la un moment dat în viitor. Ca să parafrazez un cunoscut de-al meu, viitorul începe azi. Evident este vorba de noi, pentru că dincolo de linii-puncte a început deja de ieri. La un moment dat ne vom ridica și noi, însă până atunci mai e. Oricum, exceptând hub-ul digital care nu există, puteți observa că idealul costă deocamdată o grămadă de bani. De aceea numai unii îl pot atinge. Până vom ajunge să ni-l permitem, n-o să mai fie ideal.

Realitatea e crudă.

■ Locke

Material furnizat de:

IT&C

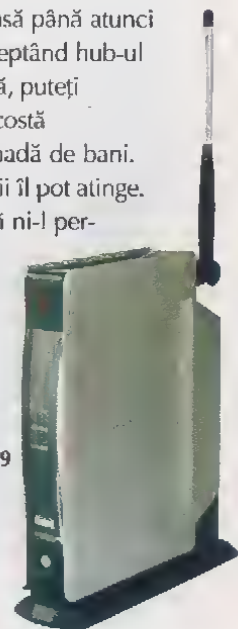
Calea 13 Septembrie 87- 89

Tel. 021-411.08.86

Set Top Box care face legătura wireless între dispozitivele digitale din casă



dows XP, Media. În colaborare cu o serie de firme, Microsoft dorește să folosească propriul sistem de operare pe post de hub digital. Firmele care s-au anunțat deja interesate, Dell și Gateway, nu vor avea altceva de făcut decât să construiască set-top box-uri pentru a conecta toate dispozitivele din casă. Proiectul poartă numele de Microsoft's Windows Media Center Extender Tech-





Gusturile se discută

...sau cine știe? Cest e că fiecare
...chit că e SF, fantasy, le război sau
...mai mult sau mai puțin...
...într-o anumită măsură...
...într-un anumit fel...
...de joc...
...mai mult sau mai puțin...
...într-o anumită măsură...

problemă... idei sunt, dar puțin să curaj
să le pună în practică.

Tendința de a juca jocuri de război sau
...mai mult sau mai puțin...
...într-o anumită măsură...
...într-un anumit fel...
...de joc...
...mai mult sau mai puțin...
...într-o anumită măsură...

aceeași, indiferent de joc, chit că-i
fotbal, chit că-i WW2, chit că-i Fantasy
sau SF... TOATE merită jucate, căci de
aceea sunt făcute... cel puțin mie niște
jocuri cu notă joasă dată de LEVEL
mi-au plăcut destul de mult... oricum eu
voi juca de toate, în afară de coșmarul
ăla de COUNTER-STRIKE care acum
mai are și tupeul să vină cu un "Ground
Zero". Să vedem ce o ieși... Dumnezeu
cu Mila!

Kain Moonglow

Hmmm... interesantă temă a propus
nenea Mitza pe luna asta. Cred că dacă
facem o analiză mai detaliată a jocurilor
din ziua de azi și nu numai, vom vedea
că ele se împart în patru mari categorii :
Al Doilea Război Mondial, Fantasy,
Futuriste și o categorie mixtă în care
intră seriile NFS, Worms și multe alte
joculețe. Trebuie să recunosc că mie
îmi plac TOATE. Da, recunosc, oricând
aș fi pregătit să tai gâtul unui orc, să-i
trag clapa unui nemțalău și să mă
dulez în cel mai pur stil clasic
Mortal Kombat-ist cu săbii laser. Fiecare
tip de joc are aspectele lui pozitive și
negative. În primul rând trebuie să
recunosc că de puțin timp sunt un
"devorator" al enciclopediilor Discov-
ery despre WWII. Este ceva foarte
interesant ce mă atrage la WWII și
sincer nu îmi dau încă seama ce este.
Am jucat recent un joc foarte interesant
după părerea mea și nu știu dacă și-a
găsit locul în LEVEL. El se numește
"Hearts of Iron" și merge pe ideea
Europa Universalis. Sincer, dacă mă

întreabă cineva care este diferența dintre
un T-27 și un T-27A habar nu am.

În cazul jocurilor fantasy acelea mă
atrag majoritatea datorită RPG-urilor
care îmi plac destul de mult. Nu mai
trebuie să amintesc jucatul și răs-jucatul
"Diablo 2" sau chiar și "Warcraft 3".
Cred totuși că plăcerea de a juca un joc
în WWII la majoritatea gamerilor vine
din 2 puncte: unul este strategia, ne-
lipsită la orice gamer serios și al doilea
cred că ține de psihologie, când urlă un
comandant la tine printr-un radio și
spune că tu ești singura salvare a
aliaților/axe pe o gravă muzică de fun-
dal, nu are cum să nu îți se umple inima
de convingere și începi să bubui în
stânga și în dreapta cu naziști/aliați.

Jocurile Futuriste îmi plac că mă duc
unde departe, cu gândul la o super-
tehnologie, la orașe "din sticlă" și sus-
pendate sus în nori, la tunuri frumoase
ce trag neconținut particule de plasmă
către tine de un roz liniștitor... ce mai...
peisaje edenice, care de altfel, fie vorba
între noi, numai strănepoții mei o să le
apuce...

Oricum, concluzia rămâne una și

Raziel14

Eu, unul, sunt pasionat de istorie.
Poate din acest motiv îmi plăceau
jocurile ce se petreceau în trecut, în
special WWII. Dar acum, mai ales în
decembrie, au apărut atât de multe
jocuri plasate în timpul celui de-al
doilea Război Mondial. Dacă n-aș ști
mai bine aș zice că la câte Garand-uri,
Omaha-uri și Panzer-e am văzut, știu
mai multe decât din Kissinger și înțeleg
mai bine războiul decât cei care l-au
trăit. Dacă tot suntem la istorie, mi-ar
plăcea să văd un joc despre istoria
noastră, a poporului român, de exemplu:
"Independence War: 1877-1878" sau
orice altceva că m-am tot săturat să joc
istoria altora.

SF-urile îmi plac, însă SF-uri în genul
Dune sau Star Wars și nu Asimov sau Star
Trek. Aici îmi plac doar action/adventure-
urile și RPG-urile. Restul RTS-urilor
spațiale recente îmi dau dureri de cap.

Fără dar și poate, fantasy-urile îmi
plac cel mai mult, deoarece îmi plac

RPG-urile. Deși orice joc este până la urmă un RPG (în traducerea sa), acest tărâm este cel mai propice pentru un RPG adevărat. Plaiurile cu dragoni, zâne, elfi, orci, pitici, păduri vorbitoare sunt mediul potrivit pentru un basm de proporții, unde își face apariția un erou pe măsură, însă pentru a deveni erou trebuie să evolueze, să se bată, să facă experiență, să îndeplinească diferite misiuni. În concluzie, tărâmul fantasy îmi place cel mai mult deoarece are o tentă medievală cu cavaleri, vrăjitori și magii, reprezintă o uarecare detașare de lume, un vis numai bun pentru RPG-uri.

Cam atât, însă aș mai putea zice că un tărâm relativ neexplorat în lumea jocurilor este prezentul. Ar fi chiar haios să vedem un joc ce „vorbește” despre problemele UE și NATO sau despre alte tâmpenii care le vedem la TV. Chiar mă întreh... se mai uită cineva la știri sau la TV în general?

Andrei Cotoră

Ce temă prefer când vine vorba de jocuri? Răspunsul la această întrebare e mai complicat dar voi încerca să fiu scurt. Mie îmi place genul fantasy (humans, orci, elfi, AD&D, etc) dar motivul nu este numai pasiunea mea pentru acest univers cât și faptul că majoritatea jocurilor cu o astfel de temă sunt RPG-uri și se bazează foarte mult pe personalizarea eroului(croilor) principal(i). Asta înțeleg eu prin interacțiune, ajustarea jocului după acțiunile tale; nu mă încântă cu nimic parcurgerea unor nivele „sterile” lipsite de cele mai elementare scripturi care ar putea aduce puțină personalitate. Concluzia mea ar fi că nu foarte mult contează universul în sine cât măiestria cu care este înfățișat; iar cu reprezentanți precum Tolkien sau Salvatore nu e de mirare că fantasy-ul este în vogă.

Ca o idee separată, cultura asiatică nu este destul de bine reprezentată în jocuri și filme dar sunt câteva cărți de referință (Shogun e doar una din ele) despre acest subiect interesant.

Dark Angel

Normal ar fi fost o formulare de genul: Cine mai are chef să kilărească la nemți în prostie și să scrie a mia oară istoria lu' Hitler????!!!!

S-au scos chiar prea multe jocuri bazate pe WW2 și nazi guys!!!!



E doar un joc. E doar un Joc. E doar un joc...

Ca gamer m-am săturat să tot văd aceste apariții, pentru că nu găsesc producătorii și altceva decât WW1 and 2.

Mai lipsesc simulatoarele de conferințe de dezarmare (te și vezi țarul Nicolae al 2-lea al Rusiei la Haga în 1899 și 1907) care nu duc nicăieri pentru că Germania se opune dezarmării deoarece investise mult în arme (uzinele Krupp) și mai și susținea sus și tare „WHITE POWER” și mai ales ideea lui Wilhelm I de pangermanism și superioritatea rasei germane.

Eu zic că producătorii de jocuri au creat un univers gameristic WW în care fiecare și-a pus amprenta și ideile darrrr (normal că trebuie să existe și un „dar” și nu cadou) au cam A8UZAT de WW.

Tot cu zic (în cazul de față scriu) că fantasy-urile pot fi mult mai interesante, întrucât totul este creat de mintea umană (fiecare producător cu imaginația sa bolnavă), unde nu prea știi la ce să te aștepti (mă refer la jocuri care nu sunt hazate prea mult pe altele mai vechi care au avut succes).

Alegerea mea (fantasy before WW) poate fi exemplificată prin Warcraft3 și add-on-ul Frozen Throne (chiar dacă acesta are un predecesor, Warcraft2, diferența dintre cele două este uluitoare din toate punctele de vedere).

Un joc pe tema WW este oricând binevenit dacă este radical diferit (dar totuși același) de altele mai vechi dar un fantasy pare ceva mai original (pot să și



la ziceți, de unde e?



Aragoana, tu ești tată?!

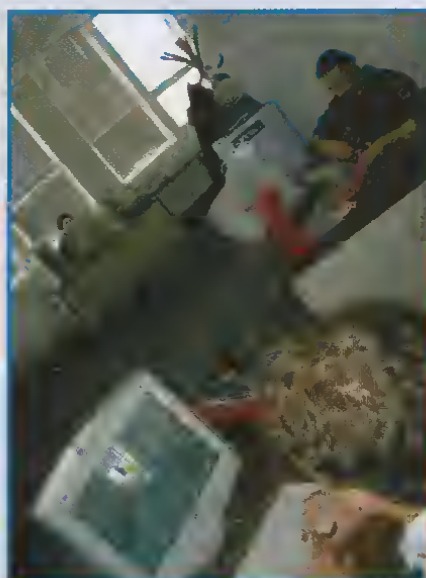
greșesc). Tot ce pot să spun este că la momentul de față în cluburi se joacă mult mai mult CSStrike și mai mult Warcraft3 decât un MOHAA sau altele de acest gen (chiar dacă mai sunt și alții care se cred gameri, ori ei nu au intrat în altceva decât în CSStrike – aici chiar știu și cunosc personal fenomene).

Amenzix

Îmi pare rău că n-am apucat să scriu pentru tema trecută cu cheat-urile (o temă la care erau foarte multe de spus), dar nici cea de luna aceasta nu se lasă mai prejos. Mă rog, trecând în subiect, consider că mult mai important decât în ce lume se plasează (fantasy, futuristic, WWII etc.) este jocul în sine. De exemplu, eu sunt mare fan al RPG-urilor fantasy, dar cel mai bun joc în opinia mea este Deus Ex care era pe departe futuristic. Lumea sau timpul este doar un element care contribuie la complexitatea atmosferei unui joc. Cândiți-vă că un story cu complexitatea celui din Deus Ex putea foarte bine să fie transpus în lumea contemporană, Industrial Age sau chiar medievală fără să se altereze decât puține elemente din joc (arme, personaje, instituții etc.), mesajul jocului rămânând același. Dacă în urma transpunerii unui joc într-o altă epocă mesajul este alterat, trebuie considerat un mesaj simplu, deci un defect al jocului. Acum, nu vreau să par la fel de radical cum am fost în privința lui CS. Desigur, la fel ca

epoca, și mesajul este doar un element care ajută la crearea unui anumit efect asupra jucătorului. De exemplu, mesajul lui Need for Speed (dacă există vreunul) este foarte simplu ("CALC-O!!!") și totuși este unul dintre cele mai jucate jocuri la ora actuală.

Acum vine de fapt întrebarea, de ce prefer eu, lăsând deoparte mesajul, jocurile fantasy?... Probabil pentru că aceste jocuri prezintă o cu totul altă lume, o altă alternativă. Eu unul m-am săturat de problemele lumii noastre (misiunea spațială, terorismul, petrolul din Irak și chiar și de conspirațiile ce apar în Deus Ex), motiv pentru care mă folosesc de jocurile fantasy ca să evadesc din această lume. Sunt conștient că lumea fantasy e mai puțin complexă și că problemele din ea sunt inspirate



Realitatea crudă... redacția Level

din problemele de zi cu zi, dar măcar e ceva nou ce trebuie descoperit.

Cyber

Nu sunt chiar cel mai antic gamer posibil, avându-mi originile pe un Terminator 2. Poate și de aceea preferința mea pentru console. De la acea vreme de început am preferat jocurile SF, care distrugau conceptul de realitate și împingeau limita imaginației. Jocuri precum Captain America sau Godzilla luau lumea și o întorceau cu susul în jos. Nimic nu s-a schimbat când am trecut pe computer doar faptul că realitatea a devenit ceva interzis pentru mine, un lucru total neinteresant.

Dar schimbarea vine odată cu genul fantasy. Gata cu laserele, gata cu roboții și navele de luptă. Am gustat magia.

De ce toate astea?

Din simplul motiv că realitatea e complet stupidă. Vreau real, n-am nevoie de imaginație. Pot lua un cuțit și mă rănesc singur. Mă pot uita pe stradă, pot să mă uit la știrile de la ora 5. Ce-mi trebuie mai multă realitate decât atât?

În opinia mea jocurile au tocmai acest rol: să te scoată din realitate, să ofere o nouă lume ce trebuie explorată, să te transforme într-un nou pionier.

Jocurile din al II-lea Război Mondial mi se par ca fiind cea mai mare aberație. Care-i scopul? Să fii viteazul de după război? Cine vrea război mondial, să învețe istorie.

Mă întorc la universul fantasy, atât de drag mie, tocmai pentru acel feeling unic când dobori o creatură a întunericului (sau poți fi de cealaltă parte a baricadei). Magia joacă un rol important și nimic nu poate fi mai plăcut decât să știi că tu creezi ceva cu puterea personajului controlat de tine.

Poate sunt doar cărțile de Tolkien citite dar genul fantasy este singurul ce-și are locul cel mai bine meritat în lumea jocurilor.

Păreră mea!

Ne-au mai scris: Chirilă Oana, Apocalypse, Nihtmeare, Sergiu Stoicovici, Cosmin aka pepsiMIN, Sil3nt, ^Raziel^, Bogdan Buta, M@x P@yne, Cătălin B, Dahak the Devil, Andrei Zach, WaR_LorD_DoW, Nitzu Răzvan, Battle Dominator, Duca Andrei, nihilist, Semu, Neo.

Magyar Rádió, Termékszám: 5000
100, N.É. Csom. Nr.12, 1171 Budapest
Tél: 0661/37151, 0721-27111
0721-75113, Fax: 0661/1715
E-mail: levelez@mr.hu
ISSN: 15-21-1101

General Manager:
 1000 Broadway
 New York, New York 10003

Reductor vel:
Adjunct Sing. any (Adjunct) (any) (any)
Reductor vel adjunct:
Adjunct Sing. any (Adjunct)
any (any) (any)
Reductor:

Grafica di PPTP:
 File/Impostazioni/...
 Impostazioni personalizzate...

Secretariat de rédaction
 6000, Avenue de la Science, Montréal, Québec H3T 1A6

Adresa pentru corespondență:
 P.O. Box 2142, 1000 Amsterdam, The Netherlands
 E-mail: info@nrc.nl
 Tel.: +31 (0)20 473 1111
 Fax: +31 (0)20 473 1171

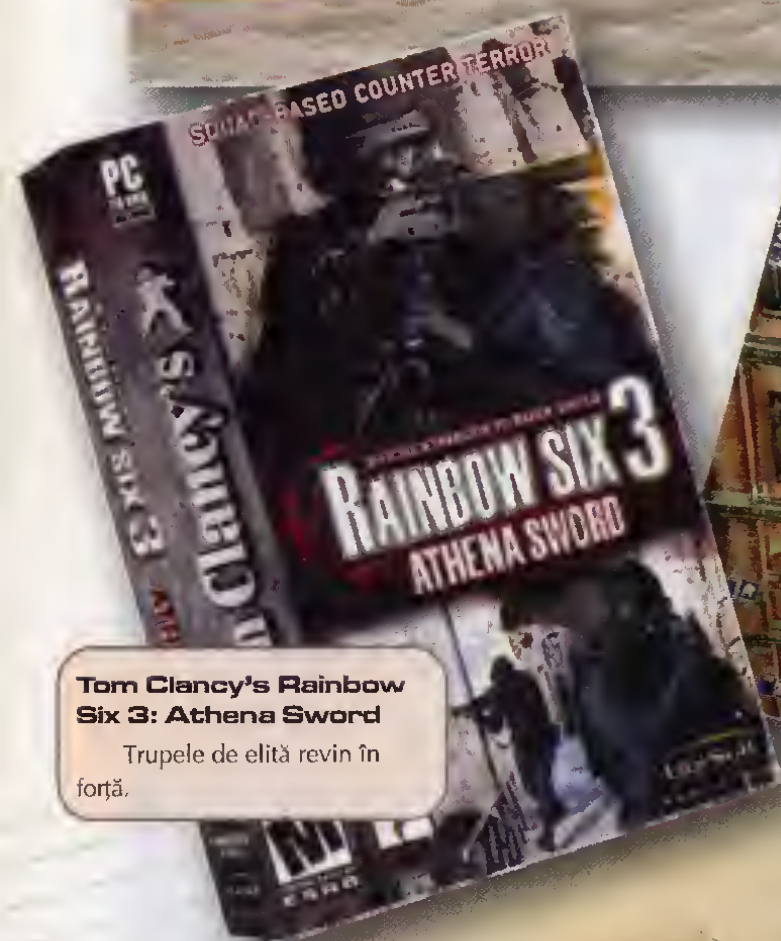
Rock Computers	C2
Best Distribution	13
Autosflow	90
Flamingo Computers	C4





Journey to the Centre of the Earth

Ce se ascunde de fapt acolo, în centrul Pământului?



Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword

Trupele de elită revin în forță.



Gangland

RTS, RPG și SIM!
Să fie combinația fatală?

SACRED

Sacred

Un nou RPG vine din Germania.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro

- LCD TV 17"**
RLT 1720

599

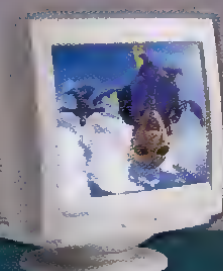
1177) Dacă îți e posibil, îți aduce acasă cea mai nouă
 și cea mai bună. Datorită tehnologiei incluse îl poți transforma cu ușurință
 într-un aparat de înaltă calitate. De asemenea, este ușor de poziționat în casă
 datorită dimensiunii sale (11,5 kg) și a posibilității de adaptare la un suport de perete. Folosește-l ca monitor
 pentru TV, sau ca mijloc de relaxare și nu uita că este ideal pentru jocurile datorită performanțelor
 sale. Dacă îți e posibil, completează perfect acest produs multifuncțional.



Monitor 17"
TE 770

Diagonală: 17"
Tub: CRT
Rezoluție: 1280x1024
Dot Pitch: 0.27 mm
Frecvență orizontală: 72KHz
Lățime bandă: 108MHz
Intrare video: D-sub 15

98



Monitor 19"
TE 988

Diagonală: 19"
Tub: Normal Shadow Mask
Rezoluție: 1920x1440
Dot Pitch: 0.26 mm
Frecvența orizontală: 95KHz
Lățime bandă: 210MHz
Intrare video: D-sub 15

169



Monitor LCD 15"
TL 535

Diagonală: 15"; Tip TFT LCD
Rezoluție: 1024x768
Dot Pitch: 0.297 mm
Contrast: 350:1
Strălucire: 240 cd/mp
Timp de răspuns: 30ms
Intrări video: D-sub 15
Boxe incluse

325